

「GAMESIDE」のアクションゲーム記事を再編集した復刻増刊号!

アクションゲームサイド

GAMESIDE

Action

VOL.B

悪魔城ドラキュラ

「新章」突入! シリーズ特集

シリーズ特集
死霊戦線

わが青春のサンソフト
マドゥーラの翼
& トモちゃん

名作プレイバック

フォーセット アムール

色あせぬ思い出の電影美少女たち!!

ゲームヒロイン
グラフィティー

ニンテンドーDSで遊ぶ
ゲーム&ウオッチ

今こそ誇れ!!

メガドライブ

© Konami Digital Entertainment

MICRO MAGAZINE オンラインストア
<http://micromagazine.net/shop/>

MICROMAGAZINE オンラインストア

マイクロマガジン社 公式通販サイト
リニューアルオープン!!

MICROMAGAZINE
オンラインストア

サイトリニューアルキャンペーン
最大10%ポイント還元実施中!!

MICRO MAGAZINE
PUBLISHING COMPANY

待望の mp3 オーディオドラマ配信開始!!

妖怪絵日記が
電子コミックで読める！
オリジナルストラップも販売中

壹億返濟日記

オリジナル
ストラップ
販売中!!

おすすめの電子書籍(PDF)

日本の特別地域 これでもいいのか東京都 足立区
地域批評 シリーズ (電子版)

作者・編者／豊田たかし／伊藤圭介
 区民の新しい足「日暮里・舎人ライナー」の現状から、都安
 パトルの実情、変わりゆく北千住エリア再開発、足立区の
 原点、ヤンキー伝説について、新足立区民の正体、足立区
 VS・・・、新旧区民の相違点

▶ 詳細ページ▶

運営:(株)マイクロマガジン社

〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル
[販売] TEL:03-3206-1641 FAX:03-3551-1208
<http://micromagazine.net/>

「アクションゲームサイド」「シューティングゲームサイド」「アドベンチャーゲームサイド」など、マイクロマガジン社の電子書籍(PDF)を販売中!!
マイクロマガジンコミックスのキャラクターグッズも販売中!!

ストラップ

人気ランキング

Action GAMESIDE Vol. B CONTENTS

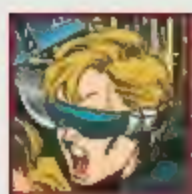


SPECIAL ISSUE 巻頭特集

「新章」突入！新作『宿命の魔鏡』発売記念“再”特集

3 [シリーズ特集] 悪魔城ドラキュラ

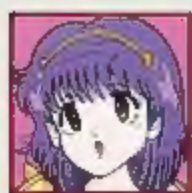
- 6 第1章 『悪魔城ドラキュラ』シリーズの「正史」と「外伝」を年代順に読み解く
- 30 第2章 シリーズ正史の歴史に描かれない、時代を超越した派生作品
- 34 第3章 新たな物語と戦いの歴史が描かれる 新章『悪魔城ドラキュラ』始動！
- 38 番外編 『ドラキュラ』シリーズ中、異端中の異端！禁断のパロディ作品！



ISSUE 特集

2008年の20周年記念特集を“復刻”掲載！

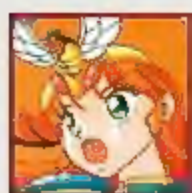
39 今こそ誇れ!! メガドライブ【アクション編】



ISSUE 特集

8~16bit時代のデジタルアイドル“再集合”

63 アクションゲームヒロインGraffiti

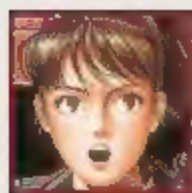


ISSUE 特集

わが青春のサンソフト“再び”

88 マドゥーラの翼&トモちゃん 編

- 92 もりけん 2008年描き下ろし
- 93 もりけん氏「マドゥーラ」を語る！
- 96 山本英夫氏（ヒデちゃん）インタビュー！



ISSUE 特集

今こそ“再評価”国産ホラーアクションRPGの先駆け

97 [シリーズ特集] 死霊戦線

- 102 岩本克也氏 インタビュー



ISSUE 特集

ビキニアーマーを極めし伝説の名作“プレイバック”

104 フォーセット アムール

- 105 牧野竜一 2007年描き下ろし
- 108 株式会社AIM 開発者座談会
- 112 牧野竜一先生のラブ原画集を大公開!!



ISSUE 特集

デジタルゲームの原点に触れた2010年の特集を“再録”

117 ニンテンドーDSで遊ぶゲーム&ウオッチ



COMMUNICATION コミュニ ケーション

- 125 読者コーナー ユートピアアクション
- 126 読者プレゼント
- 表2 MICRO MAGAZINE オンラインストア

本書について

本書は「アクションゲームサイド」の前身となったゲーム専門誌「GAMESIDE」(2006年8月号～2010年8月号)に掲載された数々の特集の中から、2Dアクションや2Dアクションシューティング関連の特集記事をえりすぐり、加筆修正と再編集を加え、復刻・掲載しています。

これらの記事は「アクションゲームサイド」創刊の手がかりとなったもので、現在の本誌の原点でもあります。

「アクションゲームサイド」創刊以前の特集を掲載していること。そして通常号ではない増刊号としての発行である……という理由から、数字ではなく「Vol.A」「Vol.B」と英字でのナンバリングとなりました。本書は増刊号2冊めの「Vol.B」となります。

本書は、ただの再録ではありません。2～5年前の記事を掲載するにあたり、古びた情報は修正および増ページを行い、最新情報や配信復刻情報も収録しています。特集当時はページ数が足らずに掲載を見送った記事や写真・図版も追加収録。新録記事40ページ以上を加えてお届けします。

本誌が、ビデオゲームの王道である2Dアクションの魅力を体験する一助になりましたら幸いです。

2012年9月
「アクションゲームサイド」
Vol.1



2010年2月号
「GAMESIDE」Vol.22
DSで遊ぶ
ゲーム&ウオッチ



2009年2月号
「GAMESIDE」Vol.16
シリーズ特集
悪魔城ドラキュラ



2008年10月号
「GAMESIDE」Vol.14
今こそ誇れ!!
メガドライブ[カートリッジ編]



2008年4月号
「GAMESIDE」Vol.11
わが青春のサンソフト
マドゥーラの翼&トモちゃん 編
シリーズ特集 死霊戦線



2008年2月号
「GAMESIDE」Vol.10
名作プレイバック
フォーセット アムール



2007年10月号
「GAMESIDE」Vol.8
ゲームヒロインGraffiti

「GAMESIDE」とは？

全世代対応ゲーム専門誌。ファミコンなどの懐かしの良作ゲームから最新ゲームに至るまで、新旧ゲームを遊びつくすコアユーザー向けの誌面構成で支持を集める。2010年8月号をもって一度休刊するも、同年10月に「シューティングゲームサイド」、2012年9月に「アクションゲームサイド」を新創刊。2誌を現在、不定期刊行中。

特集記事
初出
解説

シリーズ特集 [悪魔城ドラキュラ]



GAMESIDE Vol.16

2009年2月号

発売日◎2009年1月5日

表紙◎『悪魔城ドラキュラ Judgment』

© Konami Digital Entertainment

『ドラキュラ』&『Castlevania』大特集

今 回、真っ先に再録候補に挙がったのが『悪魔城ドラキュラ』の特集でした。シリーズ最新作『Castlevania -Lords of Shadow- 宿命の魔鏡』が発売目前。新シリーズ『Lords of Shadow』の2作目であり、初めて『ドラキュラ』に触れた時のような新鮮さがあるはず。その「再生」と「新章」に期待が高まります。一方、前シリーズはアクション性と物語性の進化の歴史を振り返ります。各タイトルが独立して完成されているため、ゲーム中は全く気にならないのですが、実は設定面に踏み込むことで作品ごとの関連性が見えてきたりするのもシリーズの魅力です。こうして歴代作品をならべて俯瞰してみると、国内のほぼ全てのゲームハードでシリーズ作品が展開してきたことがわかり、圧倒されます。



●第1章P.6

『悪魔城ドラキュラ』シリーズの「正史」と「外伝」を年代順に読み解く

1986年に発売された『悪魔城ドラキュラ』シリーズ第一作は、100年に一度甦るといふドラキュラ伯爵と、それを討つベルモンド一族の戦いの物語であった。そして続編が発売されるごとに、ベルモンド一族の、別の時代におけるドラキュラとの戦いの歴史もまた、書き重ねられてきたシリーズである。その歴史には設定上の「正史」「外伝」「パラレル」といった解釈はあるものの、ヴァンパイアハンターの一族が何世代も時を越えてドラキュラと戦うというコンセプトは一貫している。そこで本章では「正史」「外伝」「パラレル」を問わず、シリーズ作品の設定上の年代順に沿って、その物語が描かれたゲームを紹介していく。物語からゲームを紹介していくことで、ゲームを攻略することに加え、歴史の流れや分岐点を想像する楽しみもまた生まれてくる。

●第2章P.30

シリーズ正史の歴史に描かれない、時代を超越した派生作品

『悪魔城ドラキュラ』シリーズには、物語や設定としての整合性よりも「遊んで楽しい」ファンサービス満載の派生作品が多数存在する。それらを紹介する。

●第3章P.34

新たな物語と戦いの歴史が描かれる新章『悪魔城ドラキュラ』始動！

2010年に発売された『Castlevania -Lords of Shadow-』から始まった、シリーズの新生であり、新章。旧シリーズとは別の、全く新しい歴史の中で、ベルモンド一族の戦いが描かれる。2013年3月発売の最新作も紹介する。

●番外編P.38

『ドラキュラ』シリーズ中、異端中の異端！ 禁断のパロディ作品！

シリーズ最大の問題作（？）の魅力に迫る。



悪魔城ドラキュラ 特集

シリーズタイトル30作は越える、アクションゲーム界の一大戦記「悪魔城ドラキュラ」。シリーズを通して描かれてきた、数百年に及ぶヴァンパイハンターと闇の眷属との戦いの歴史、そしてそれを見届けてきたプレイヤーたちの記憶を振り返る。

近年「Judgment」や「Harmony of Despair」など、年代を隔てて歴代キャラクターたちが集合する作品も出てくるなど、その歩みは止まることを知らない。本特集が少しでも、彼らのドラマを読み解くきっかけになれば、幸いである。

11th Century

レオン・ベルモンドによる
知られざる伝説

Castlevania

[プレイステーション2/2003年11月27日/
CERO C(15才以上対象)]

Text=小田部孟



娘は返してやろう



鞭を完全なものにすれば
奴を滅ぼせるはずだ



こんな魂で誰かが救われるのなら
少しでも役に立ちたい...



数々の試練を乗り越え、サラを救出するも、彼女もまた吸血鬼と化していた

サラを戻すには城主を倒すしかない。リナルドから禁断の儀式が語られる

自分の運命を悟ったサラは、儀式を受け入れ、命を捧げることを決意する

鞭がサラを打ち、彼女の命を吸い取ると、ヴァンパイアキラーが誕生した

第1章

『悪魔城ドラキュラ』シリーズの
「正史」と「外伝」を
年代順に読み解く

「ヴァンパイアキラー」の誕生



これを持って行け

身分を捨て、剣すら持ち出さなかった
レオンに「鍊金の鞭」が手渡される

それは、
始まりの物語……

本作は「悪魔城伝説」でラルフたちがドラキュラを討伐するより約400年も前の話。ベルモンド一族とドラキュラの因縁の始まりの物語だ。騎士団最強とうたわれるレオン・ベルモンド男爵は、「永遠の夜」と呼ばれる森の支配者のヴァンパイアに許嫁のサラをさらわれてしまう。爵位もすべて捨てて戦いを挑むレオンの前に謎の鍊金術師リナルド・ガンドルフィーが現れ「ムチ」を手渡される……。

「ムチゲイ」という新たなジャンルを打ち出した本作では、バック転で敵の攻撃を避



幸か不幸か彼の活躍が後のベルモンド一族の運命を決めたといえる

けてムチで一撃！ 足場のない場所もムチを引っかけて華麗に移動など、後世のベルモンド一族もこれくらい早く動いてくれ！ と思うほどその動きは軽やか。音楽は「月下の夜想曲」のアレンジver.が流れたりシリーズファンの琴線に触れまくり！ 先述したストーリーもシリーズの歴史の原点と言うにふさわしい内容となっている。ぜひその目にシリーズ「正史」の「原点」を焼き付けてほしい。



『悪魔城ドラキュラ』アートギャラリー

『Castlevania』

©Konami Digital Entertainment

A.D.1476

ラルフ・C・ベルモンドを
中心にドラキュラを封印

悪魔城伝説

[ファミリーコンピュータ/1989年12月22日/
CERO A (全年齢対象)]

Text= 覇帝(バンダコネクション) 撮影協力=Shun.(Pulse Therapy)

「ドラキュラ」シリーズは3作目にしてすでに円熟の域に達していた。ファミコンの限界に迫る緻密なグラフィックの書き込みをお伝えすべく、必要以上に多くの画面写真を左ページに用意させていたのだ。隅から隅までたつぷりと見渡してほしい。息が詰まるほどの荘厳さに満ちた、戦慄の夜を感じられるはずだ。ゲーム的な進化としては、

**限界を超えた技術力を
見せつけた3作目**

主人公がひとりではなくなった点が最大の注目点だ。ゲーム開始時はラルフのひとり旅だが、進行ルート次第により3人の仲間と合流することができる。しかし、同時にひとりしか連れて行けないため、別れるかどうかのジレンマが発生するのも本作の味わい深いところ。その気になれば彼らを仲間に加え、最後までひとりで攻略することも可能だ。本作を語るうえで、そのサウンドの完成度の高さについて触れないわけにはいかない

だろう。サウンドスタッフが生み出した、はかなさと躍動感を持ち合わせたメロディワークは絶賛すべき見事なもの。だがポイントはそのだけではない。「VRC6」という拡張チップをカセット内に搭載し、ファミコン本体の内蔵音源よりも繊細な音色が出せるサウンドを3チャンネル分プラスして鳴らすことを可能にしている。これにファミコンが持つ5チャンネル(3音十ノイズ+DPCM)を重ね、8つの音がハーモニーとなって



映画機フィルムをモチーフとしたオープニングの演出も見事だった

A.D.1450

歴史の闇に消えた少女
ソニア・ベルモンド

悪魔城ドラキュラ

データナイト プレリミナード
漆黒たる前奏曲

[ゲームボーイ/1997年11月27日]

Text= ジストリアス(フリーライター)

**強大なる力と
揺らぎない正義の心**

主人公ソニア・ベルモンドは、シリーズ初となる女性主人公。祖父に学んだムチさばきと、精霊と語り合える能力「ソウルウェポン」という攻撃に転用できる、そして身体能力を飛躍的に上昇させる、天性の自己防衛能力「バーニングモード」と、豊富なアクションと圧倒的な強さが彼女の魅力だ。ゲーム内容を見ると、敵の

配置が少々意地悪で、全体的に荒削りな印象だが、ソウルウェポンの中にはライフ回復があり、バーニングモードの無敵を使えば難所を切り抜けられるなど、意外とユーザーにイクな作りに好感が持てる。そして、彼女をベルモンド一族の始祖とされる理由、シリーズでもレギュラー格であるドラキュラの息子アルカードとの関係だ。本編ではドラキュラ城へ向かった彼と対峙し、父を倒すことが自らの使命であり、その戦いに「これ

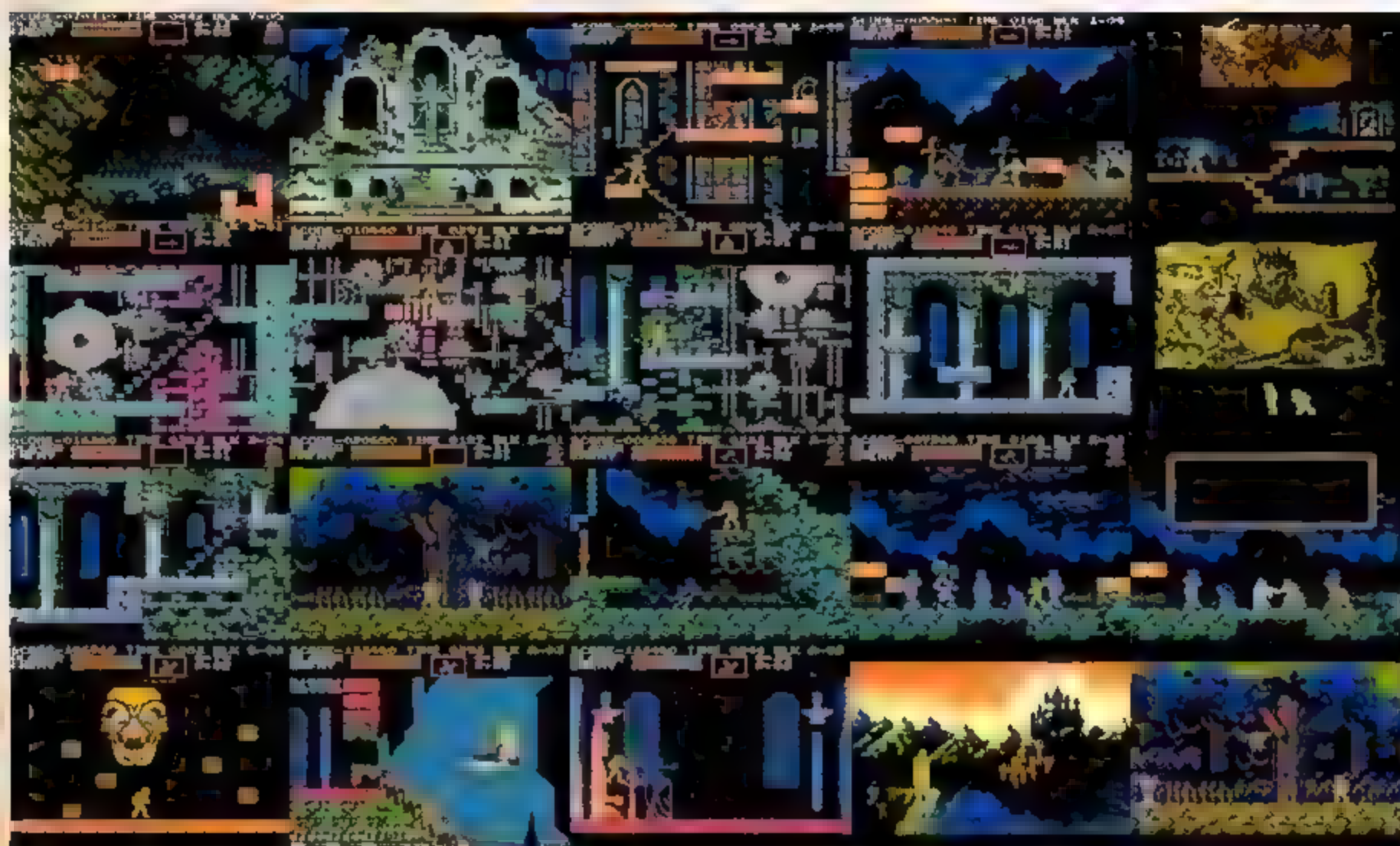
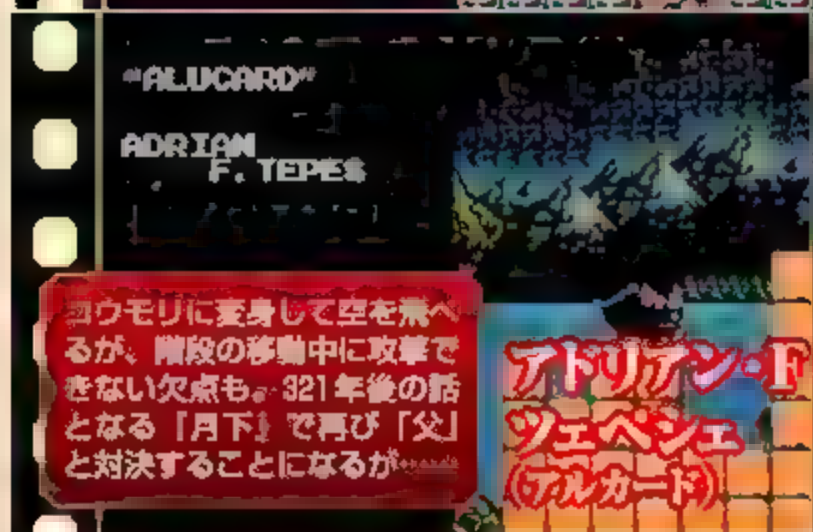
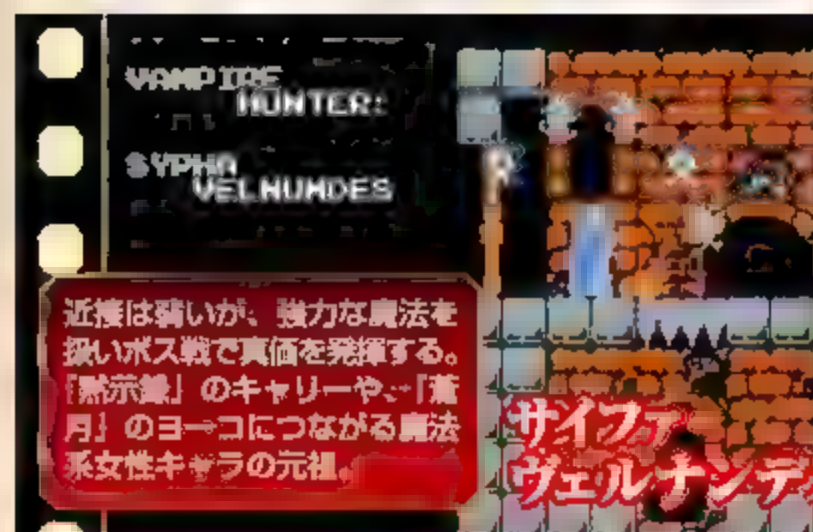
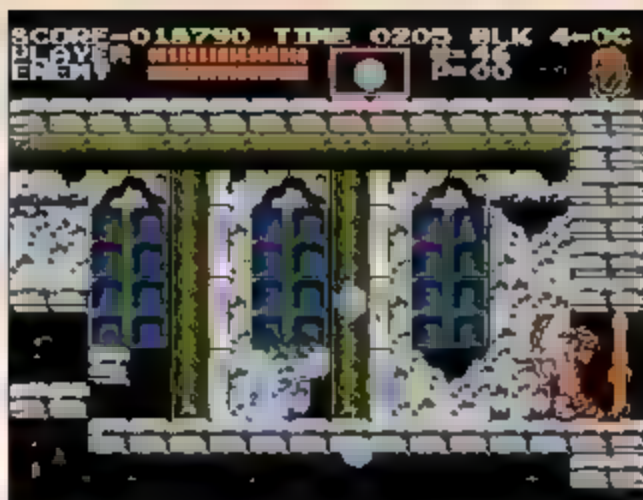


宿敵に対し「救う」と断言するソニア。女性ならではの慈愛と強さが見える

以上巻き込みたくない」とソニアの道を阻む。二人の会話には、長い時間をかけた信頼関係が見える。本作の真のエンディングでソニアがひとりの子を生み、それが後に活躍するラルフ・C・ベルモン

ド、その相手はアルカード? ……そんな推測もできる。それだけに、ドラキュラに對し「かつては同じ人間だった」と諭すソニアが印象的だ。故郷の村を滅ぼし、非道の限りを尽くすドラキュラを哀れみ、「救う」と言い切る。後に発売された「Castlevania」のレオン・ベルモンドが正式な一族の始祖とされると、彼女はパラレルな時間軸の存在と解釈された。しかし彼女の戦いと気高い精神は、忘れはしないだろう。

耳を買いたのだ。拡張チップを搭載してまでもファミコンの限界を超えようとした試みは、効果的な演出となって実を結んでいる。



「ドラキュラ軍最強」と呼ばれた男

ドラキュラの腹心であり、かの「死神」にも並ぶとまで称された男「ヘクター」。全盛期の力こそ失ってはいるが、類まれなる体力から繰り出される多種多彩な武芸は、並み居る魔物を瞬く間に蹴散らしていく。



悪魔精錬士ヘクターが
かつての主ドラキュラを倒す

悪魔城ドラキュラ 闇の呪印

[プレイステーション2/2005年11月24日/CERO C(15才以上対象)]

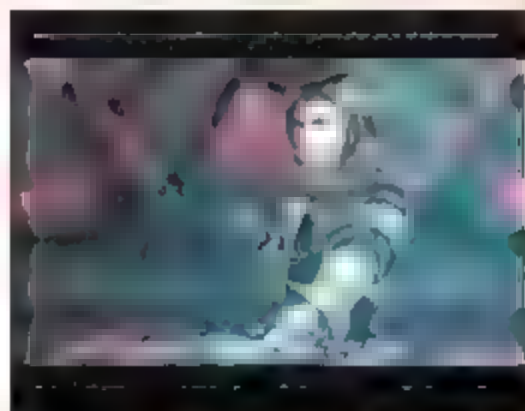
Text=小田部孟

ドラキュラ軍最強の 悪魔精錬士

主人公がかつての主を裏切り、それを滅ぼす。映画などではよくある設定だ。そこには主人公の悲しみと葛藤が見え隠れする。本作もそんな設定を生かした作品だろう。1476年、ラルフ・ベルモンドとドラキュラ軍による、壮絶な戦いのさなか、ドラキュラ軍最強とまで言われた「悪魔精錬士」ヘクターは唐突に人間を虐殺するドラキ

ュラのやり方に疑問を感じ、ドラキュラのもとを去り、恋人と共に平穏な生活を送っていたが……。

プレイステーション2版第二弾となる本作は、元ドラキュラ軍のヘクターが主人公なのでムチは使用できない。その代わり剣や斧、槍といったさまざまな武器を自由に持ち替えることができる。さしずめ「月下の夜想曲」の3D版といったところか。悪魔精錬術を駆使した「イノセントデビル」のサポートを受けなが



敵として本編に登場するラルフ。頼りになったムチが今度は脅威となる

ら戦うのもこの作品ならではの。「城」のステージはほとんどなく、森の中や廃墟となった街などで戦うため、ファンによっては「悪魔城」ら

しくない」と賛否が分かれるところだが、バラエティに富んだステージは決して飽きることはないだろう。

ラルフ・ベルモンドの戦い「悪魔城伝説」から3年後の世界が舞台の本作には、やはり本編にラルフ・ベルモンドの姿も見られる。「このシリーズはムチじゃなきゃイヤ！」と言う人には、お約束だが、ある条件を満たすとラルフを使用できるようになるので、3Dになったラルフでとことん暴れまわれ！

1576 ドラキュラは何度でも甦る…
…新たな要素を引っ提げて!

ドラキュラ伝説 ReBirth

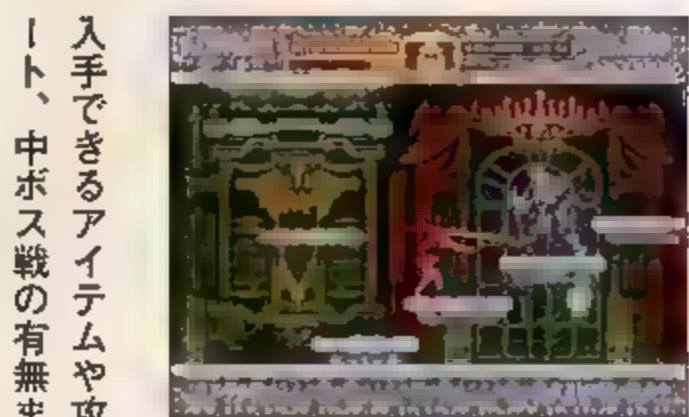
[Wiiウェア/2009年10月27日/CERO B(12才以上対象)]

Text=糸井賢一(フリーライター)

**見よ! 彩色鮮やかな
『ドラキュラ伝説』を!**

「ReBirth」という言葉が表しているように、本作はゲームボーイで発売された「ドラキュラ伝説」をもとに、新しい解釈を取り入れて制作された作品だ。なお同社はほかにも同様のコンセプトで「グラディウスReBirth」「魂斗羅ReBirth」といった「ReBirth」シリーズをWiiウェアで展開している。

ハードがWiiということもあり、グラフィックは一新。背景はゴシックホラー調に描写され、主人公のクリストファーや、旧作にて登場した魔物も当然新しく描き起こされている。



BGMは歴代シリーズの名曲群がFM+PCMの80年代風アレンジで奏でられる

基本システムはムチとサブウェポンによる攻撃とジャンプによる回避を駆使し、魔物がひしめくドラキュラ城を突破していくという、旧作を踏襲したもの。

しかしステージ構成は一新され、アイテムに「鍵」が登場。鍵で開ける扉によって、入手できるアイテムや攻略ルート、中ボス戦の有無まで変わってくる。

難易度選択はゲームバランスが変更されるだけでなく、

1576 熟年ハンタークリストファーと
~1591 若きハンターソレイユの物語

ドラキュラ伝説I・II

[ゲームボーイ/1989年10月27日/CERO A(全年齢対象)]
[ゲームボーイ/1991年7月12日]

Text=ジストリアス(フリーライター)

**ドラキュラは二度甦る
二代にわたる長き戦い**

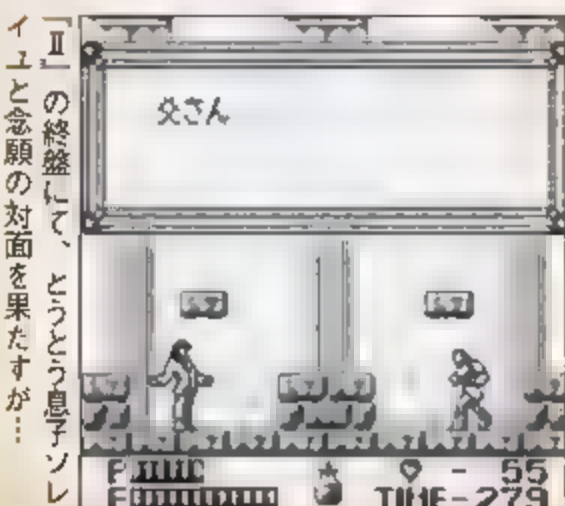
ドラキュラは100年に一度甦るが、その間にドラキュラを崇拜する悪人たちの手や、ドラキュラ本人の策謀によって、何度か復活を試みたことがある。そんなドラキュラ復活に、二度対峙した男がいた。クリストファー・ベルモンド、そして彼の戦記を「ドラキュラ伝説」と呼ぶ。

一作目では動きがかなり遅く、さらにサブウェポン廃止、ダメージを受けるとパワーダウンするため、忍耐を強いられる戦いが続く。だがシリーズの魅力である、計算され尽くしたステージ構成に、反復して覚えるパターン攻略は健在。つらい戦いではあったが、クリストファーはドラキュラを倒し、つかの間の平和を手に入れた。

しかし「II」では15年間潜伏していたドラキュラが、自身の復活とベルモンド一族に復讐すべく、クリストファーの息子ソレイユをさらってしまふ。愛する息子を救うべく、父は再びムチを持つ。

15年たち、十字架と聖水を使えるようになり、一部の攻撃を除いてパワーダウンしなくなった彼は、前作とは見間違えるほど軽快な戦いを見せてる。BGMも前作の暗く静かなスローテンポのものから、明るく激しいアップテンポのものへととなり、前進的なムードが漂う。息子を思う父の心、そしてドラキュラへの怒りが、彼を突き動かすのだ。

長い年月の中、ひとりの男から父へと成長したクリストファーと、復讐に燃えるドラキュラの因縁の対決。前作と今作を経て、「ドラキュラ伝説」はここに完結する。



【移・レン・】

シモン・ベルモンドによって
ドラキュラを封印

悪魔城ドラキュラ

[ファミリ コンピュータ ディスクシステム/1986年9月26日/CERO A(全年齢対象)]

Text= 覇帝(バンダコネクション) 撮影協力=Shun.(Pulse Therapy)

[移・レン・]

MSX2版(1986年10月30日)

アーケード版(1988年2月)

スーパーファミコン版(1991年10月31日) CERO A 全年齢対象

ファミリーコンピュータ版(1993年2月21日)

X68000版(1993年7月23日)

プレイステーション版「悪魔城年代記 悪魔城ドラキュラ」
(2001年5月24日)

ゲームボーイアドバンス版「ファミコンミニ 悪魔城ドラキュラ」
(2004年8月10日/CERO A(全年齢対象))

美しい「黒」の輝きは
今も色褪せない

多くのコンピュータゲームにおいて「黒」という色は特別な意味を持っていた。そこに何も描かないことで生まれた黒い空間は、広い宇宙の闇であつたり、進めない壁だつたり、あるいは何も無い空間として、まさに空気のように認識されていた。しかし「悪魔城ドラキュラ」における「黒」の扱われ方は、それまでのゲームとは明確に異なっていた。

本作の画面上に黒い部分があつたならば、それは夜の暗さであり、光の届かない影の部分である。吸血鬼ドラキュラ伯爵に真昼の太陽など似合うわけもなく、必然的かつ意図的に「黒」が強調された、緊張感のある画面が作られていたのだ。

この原稿に取りかかる際、今さら「悪魔城ドラキュラ」の何について語ればいいのか？と悩んだ。近年の作品に至るまで長年楽しんできたシリーズで思い入れも深

いゆえに、自分は「悪魔城ドラキュラ」の何に心を動かされてきたのか？と自問自答することになった。

ダークでリズムミカルな音楽の素晴らしさ？シビアながらもバランスの取れたアクション性？そんな要素はすべてが良質であるからこそ多くの支持があることぐらいみなさんもご存知だろう。

いろいろ考えた結果、本誌でしか実行できないと思われる「ビジュアルの美しさに再注目する」ことを優先してみた。ファミコンが扱えるたった52色という限られた色で、空間に表現された夜の輝き、この美しさは今も色あせない見事なものだ。

このページの画面は初代ファミコン版のものが、左ページではX68000版に的を絞り、両作のグラフィック比較ができるように構成してみた。「ドラキュラ」の「黒」をたっぷり堪能いただき、遊んでみたい！と感じてもらえたならば、この記事は成功であると言えるだろう。



©Konami Digital Entertainment

【配信情報】「悪魔城ドラキュラ」(ディスクシステム版) Wii バチャルコンソール配信中・500Wiiポイント

「悪魔城ドラキュラ」(ディスクシステム版) 3DS バチャルコンソール配信中・500円

「悪魔城ドラキュラ」(スーパーファミコン版) Wii バチャルコンソール配信中・800Wiiポイント



X68000版で感じた 圧倒的な迫力

ここからはプレイステーションで発売された「悪魔城年代記」について語るが、その原作となるX68000版「悪魔城ドラキュラ」についての紹介をメインとさせていた。プレイステーション版は基本的にX68000版を移植した作品だが、一部の演出が異なったり、ゲームバランスを見直したアレンジモードが収録されているなど、わずかな違いは存在する。

X68000というパソコンは、家庭用のハードウェアの中では特に高いスペックを持っていた超高級ゲーム機と言える。クオリティが高いアーケード移植作品も多かったため、筆者は発売前の時点ではアーケード版の移植かと思っていた。しかし、プレイしてみるとその予想は全く的外れだった。

アルアレンジが耳を突き抜ける。ムチを片手にゾンビやコウモリを倒すシモンの操作感覚は、ファミコン版のソレに近い確かな手応え、そしてグラフィックはX68000のハイスペックを生かした堂々たる迫力でプレイヤーを圧倒する。

ステージを進めてゆくと、地下水脈、崩れる橋、スケルトンの巢など、さまざまなギミックが盛り込まれたオリジナルステージが挿入され、ただごとではない様相を見せる。これら新ステージのために書き下ろされたBGMもすべてが名曲。「奪われた刻印」で本作の「人形の塔」の曲が流れてきた瞬間は個人的に超感動した。ドラキュラサウンドファンならこちらも必聴。

こうして、偉大なる初代を踏襲しつつも、新しい試みが出し惜しみなく注ぎ込まれた、懐かしくも新しいドラキュラが見事に復活していた。「初代」が好きな方であれば、ぜひ何とかして今からでも遊んでいただきたい、シリーズ屈指の名作だ。



【移植・復刻】
iアプリ コナミネットDX「悪魔城ドラキュラ完全版」配信中・月額315円(税込)、EZアプリ コナミネットDX「悪魔城ドラキュラ完全版」配信中・月額315円(税込)、1アプリ315円(税込)
SIアプリ コナミネットDX「悪魔城ドラキュラ完全版」配信中・月額315円(税込)、1アプリ315円(税込)



悪魔城ドラキュラ リマスターエディション

「悪魔城年代記」 悪魔城ドラキュラ

© Konami Digital Entertainment

シモンが再び戦い
ドラキュラの復活を阻止

ドラキュラII 呪いの封印

[ファミリーコンピュータ ディスクシステム/1987年8月28日 CERO A(全年齢対象)]

Text=風のイオナ(FLOOR25)

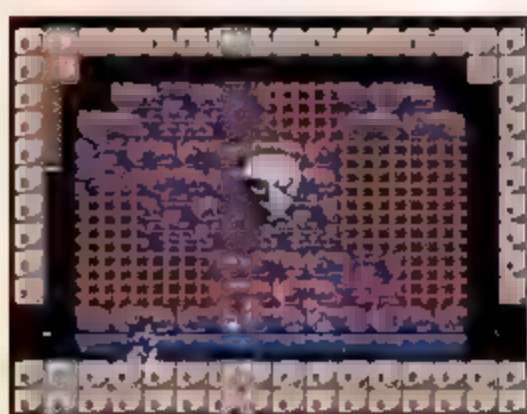


ディスクのロードに 耐える忍耐力が必須!

前作でドラキュラを封印したシモン・ベルモンドが、自身の身体にかけられた呪いを解くため、ドラキュラの身体のパーツを集め、再度ドラキュラを倒して呪いを封じ込める、それが凶悪で理不尽な謎解きで知られるシリーズ2作目の『ドラキュラII 呪いの封印』だ。

初代「悪魔城ドラキュラ」の2周クリアを達成し、その後もステージ表示がどこまでいけるのかを確認したいため、ステージ99までやり込み、もはやドラキュラのすべてを知り尽くした気になった自分は「俺が最強!」、俺は天才!」などと、周りの友人にのたまいまくる迷惑な奴になっていた。態度はさらにエスカレート。最終的には「俺は貴族だ! 正確には伯爵だ!」と、ロック・ギタリストの王者が乗り移ったかのようにアタマの悪いガキになっていた。自信満々でプレイ開始した『ドラキュラII』だが、何か

が違うことに気づくのに大して時間はかからなかった。前作では、バンパイアハンターとして生まれ持った能力さえあればよかったシモンだったが、本作ではそれにプラスして敵を倒してレベルアップしていく自らの身体的な成長、文献を読み解いて進路を切り開く読解力、適当なヒントを教えてくれる住人の嘘と見抜ける力、そしてディスクの長いローディングに耐える忍耐力、これらの力をフルに発揮しなければ『ドラキュラII』の攻略は難しかった。

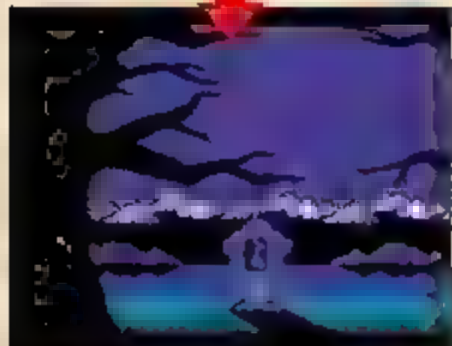
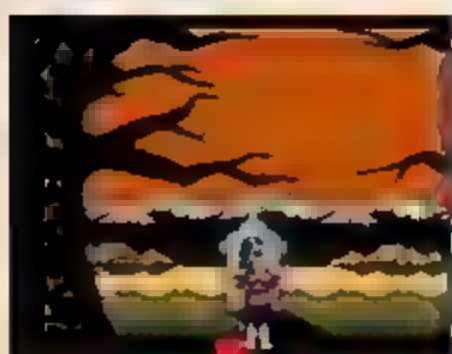


カーミラの初登場シーンがここ。目から火の涙を落とし、攻撃してくる

ながるのか!」となるのだが、偏差値の低い自分が導き出した解答は「すべての道中に存在するブロックに聖水を当てればいいんだ!」だった。これは「計算問題ができないなら数字を全部撃ち落とせばいいじゃない!」というゲーム漫画の主人公と全く同じ思考であった。

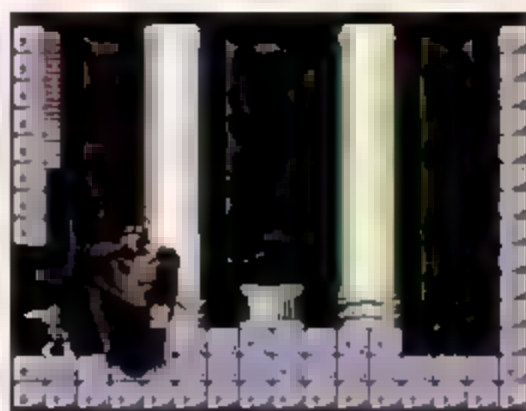
また、シリーズにおいて頻

早くも続編を匂わせるトラウマ必須のエンディング!



繁に登場するカーミラが初登場した作品も本作である。ドラキュラを復活させた重要キヤラであり、ゲーム内でも死神よりも上のランクの中ボスとして、最後のラルバの館で仮面のみの状態で現れる。この仮面が妖艶な雰囲気を持つカーミラと同じキヤラだと思っていた人は意外と少ないのでは? さらに、本作でのキヤラ名はカーミラだったのに対し、現在ではカーミラで定着している。これも非常に気になる謎だ。

当時は賛否両論のあった本作だが、「月下の夜想曲」で迷路探索型という新たなシステムを打ち出して成功した下地には間違いなく本作の存在があった。



カーミラによって復活を遂げたドラキュラ。だが、またもやシモンの餌食に

KONAMI Digital Entertainment

【配信情報】Wiiバ・チャルコンソール『ドラキュラII 呪いの封印』配信・500Wiiポイント

Castlevania

白夜の協奏曲

[ゲームボーイアドバンス / 2002年6月6日 / CERO B (12才以上対象)]

Text= 西村将浩



ドラキュラ城なのか？ 謎の城の真実を明かせ

『悪魔城ドラキュラ』シリーズは、一時期タイトルを英題「Castlevania」で統一する動きがあり、その第一弾として発売されたのが本作「白夜の協奏曲」。ゲームボーイアドバンスでは「Circle of the Moon」に続く2作目、ジャンルのには「月下の夜想曲」同様の探索型2Dアクションの第3弾となる。

物語は「ドラキュラII」より50年後、捕われた幼なじみのリディーを救出すべく魔城に向かうヴァンパイアハンター、ジュスト・ベルモンドの活躍を描いている。ジュストはシモンの孫で、「悪魔城伝説」に登場したヴェルナンデス家の血も受け継ぎ、魔力に長けている設定。小島文美デザインのおしゃれなキャラはさらに磨きがかかり、もうひとりの主人公とも言える親友・マクシムとの絡みも見どころのひとつだ。

ゲームシステム的には、これまで培われた鞭アクション

に加え、サブウェポンと魔導書というアイテムを組み合わせて使用するスペルフュージョンが肝になっている。スペルフュージョンは電撃から魔物召喚まで31種もあり、攻撃・防御両面で活用可能。シリーズ唯一の左右ダッシュが可能など、小気味よいジュストの操作性や、城の構造の秘密などが、このゲームの売りと言える存在だろう。ゲーム難易度は比較的低く、強力なスペルフュージョンを使えばシリーズ初心者にも十分クリア可能。探索型「ドラキュラ」の入門編としてお薦めの1本である。



鞭、サブウェポン、スペルフュージョンと、攻撃方法が多彩。好みの戦い方を見つけよう

©Konami Digital Entertainment



「悪魔城ドラキュラ」アートギャラリー
『Castlevania 白夜の協奏曲』



「悪魔城ドラキュラ」アートギャラリー
「Castlevania」白夜の協奏曲

© 2004 Konami Digital

D.1792

リヒター・ベルモンドによって
ドラキュラを封印

悪魔城ドラキュラX

血の輪廻

[PCエンジン スーパーCD-ROM / 1993年10月29日 / CERO A (全年齢対象)]

Text=風のイオナ (FLOOR25)

[移植・アレンジ版]

スーパーファミコン版『悪魔城ドラキュラXX』

(1995年7月21日)

プレイステーション・ポータブル版

『悪魔城ドラキュラ Xクロニクル』

(2007年11月8日 / CERO B (12才以上対象))

マリア最強説の 始まりはここから

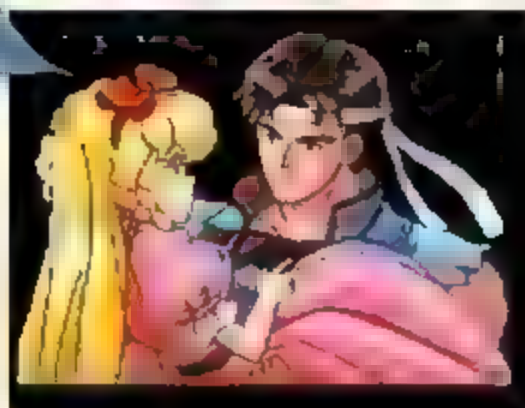
これを素直に受け止めていいのだろうか……。当時、初めて『悪魔城ドラキュラX 血の輪廻』のアニメーション画面を見た時の感想だった。アニメーションから受けたものは失恋でもしたかのような落胆だったが、通常のアクションシーンは、『ドラキュラ』好きの血が燃えたぎるほどの衝撃を受けるアクションゲームに仕上がっていた。道中やBGMには過去作品のオマージュが多数存在。ステージ分岐による一本道では終わらないマップ構成。マリアという本作で新たに登場する女性キャラとリヒターの2キャラでその全ステージに挑戦できるやり込み度。さらには全体に盛り込まれた数々の演出がゲームの進行を盛り上げる。本作はステージを多くすることでボリュームを出していく、という作り込みではない。決められた箱庭の中で徹底的にアイデアを盛り込んで凝縮させていく、といったものだ。

だから、プレイ中の一瞬一瞬が輝く。そして印象に残る。1ドット、1秒たりとも隙がない。そんな鬼気迫る作り込みをプレイしながら感じたものだ。その感覚はファミコンで『悪魔城伝説』をプレイした時と全く同じであった。

主人公のリヒターの持つキヤラ性能の高さも本作が名作と呼ばれる一因となっている。バック転による緊急回避や、段差のショートカット、ジャンプ中に振り向ける空中制御、さらにハートを大量に消費するアイテムクラッシュ。これらの要素からリヒターを一族最強と呼ぶ声も多い。

リヒター ベルモンド

シモン・ベルモンドの子孫で19歳という若きヴァンパイアハンター。愛用の武器はもちろん先祖伝来の聖なるムチだ。



マリアとリヒター。この画面を初めて見た時の衝撃と言ったら……

入れた鍵を使い、牢屋から救出すること、プレイヤーキヤラとして使える。マリアは捕らわれのヒロインなのに超強い。基本攻撃の鳩は連射が可能で、リヒターよりも攻撃面でのゴリ押しが可能であり、隠し必殺技のガーディアンナックルに至っては最強の攻撃手段としてマリアの強力さを絶対的なものにしていく。

2度のリメイクで 最高で最強の最終形へ

『血の輪廻』はスーパーファミコン版『XX』を経て究極の完成形、PSP版『Xクロニクル』へと変貌を遂げた。演出とグラフィックの強化はもちろんのこと、すべてがファンの望む世界観で再構築されている。さらにPCエンジン版『血の輪廻』、おまけの『あくまぢよおどらきゅらペケ』、続編にあたる『月下の夜想曲』も同時収録されている。こんなスゲーソフト、買わないとバチが当たるぜ？



ステージ2でベヒーモスに追いかけるシーン。上記のPCエンジン版からグラフィックもグレードアップ!

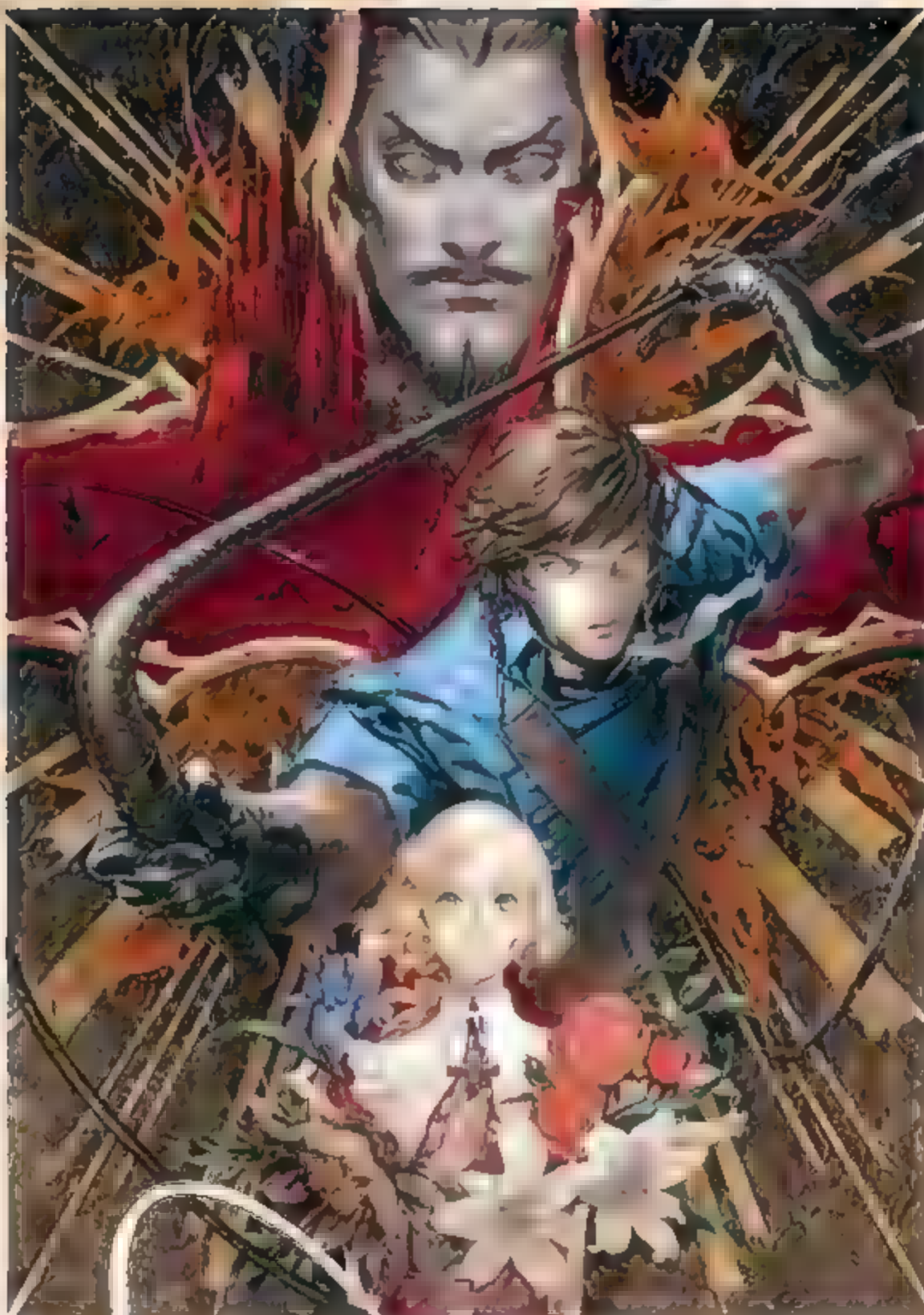
©Konami Digital Entertainment

[配信情報] Wii バチャロン ソール『悪魔城ドラキュラX 血の輪廻』配信中・800Wiiポイント

PSP『悪魔城ドラキュラ Xクロニクル〜ベストセレクション』収録・1980円(税込)

PSP『悪魔城ドラキュラ Xクロニクル〜ベストセレクション』収録・PlayStation®Network配信中・1800円(税込)

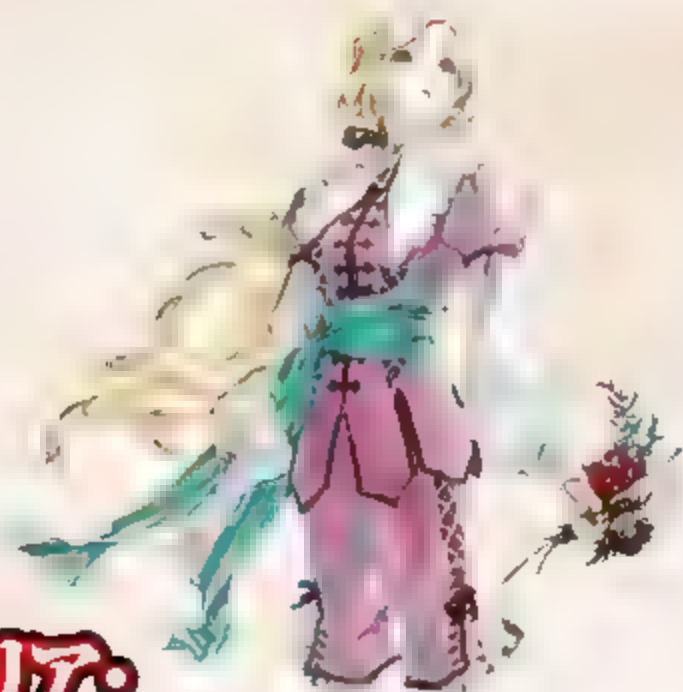
ACTION GAMESIDE 18



「悪魔城ドラキュラ」アートギャラリー

『悪魔城ドラキュラ Xクロニクル』

© Konami Digital Entertainment



マリア・ ラーネッド

強大な能力に目覚めた少女。朱雀、玄武、青竜、白虎を使役する最強の12歳。さらに守護霊が鉄拳の連打で敵を打ち砕く

「悪魔城ドラキュラ」アートギャラリー

『悪魔城ドラキュラX 血の輪廻』

© Konami Digital Entertainment



こちらはPCエンジン開発初期のリヒターとマリア。製品版のマニユアルにも載っていない貴重なイラストだ



悪魔城ドラキュラX 月下の夜想曲

【プレイステーション／1997年3月20日／CERO C (15才以上対象)】

Text= 覇帝(バンダコネクション) 撮影協力=伊藤直樹・有田シュン

アルカードが300年の眠りから目覚め、
父であるドラキュラの復活を知る

【移植版】

セガサターン版 (1998年6月25日)

Xbox LIVE アーケード版

(2007年7月25日／CERO B (12才以上対象))

プレイステーション・ポータブル版

(『悪魔城ドラキュラ Xクロニクル』に収録)

(2007年11月8日／CERO B (12才以上対象))

過去と未来を結ぶ 新展開を作った重要作

「悪魔城ドラキュラ」シリーズは本作で大きなターニングポイントを迎えた。広大な城を探索し、数多くのアイテムを集め、装備品の組み合わせに悩みながら、プレイヤーそれぞれのスタイルでじっくり攻略するアクションRPG的な要素が強まっていたのだ。

この劇的な進化は、本作以降の「ドラキュラ」の基礎となっただけでなく、ほかの、次世代アクションゲームの多くにも影響を与えてきた。

当時のプレイヤーたちの間には、この変革に対して戸惑いの声もあったことを覚えている。しかしながら、すでにシリーズ黎明期の作品であるMSX2版や、「ドラキュラII 呪いの封印」の時点から「探索」と「成長」、そして「収集」の要素は芽生えており、それまでの多様なゲーム性が本作でようやくひとつに結実した、と見るのが筆者の考え方である。

ストーリーとしても、「悪

魔城伝説」〜「悪魔城ドラキュラX 血の輪廻」を経た直系の王道である点も興味深い。ドラキュラ伯爵の息子でありながら「悪魔城伝説」の際にラルフ・ベルモンドと手を組んだアルカードを中心とした流れが描かれている。かつて一緒に戦った3人の偽者がボスとして登場する場面は特に必見。

また、「悪魔城ドラキュラX 血の輪廻」の後日談としての役割も果たしており、城内では成長したマリア・ラーネツドと協力することになる。

ここで収束した悪魔城の物語は、本作のあとさらに大きな発展を見せる。根底に流れるドラキュラの「血筋」は、より深く伝わってゆく……。



アルカード

「悪魔城伝説」の後、自らを封印し、永き眠りについたドラキュラ伯爵の息子。しかし300年を超える眠りは妨げられ、城と「父」の復活を知る。

アルカードとマリアの会話シーン。両者が思い浮かべているドット絵の違いに注目



かつて共に戦った三人の偽者が襲いかかる！ 苦戦は必至だろう



「悪魔城ドラキュラ」アートギャラリー

「悪魔城ドラキュラX 月下の夜想曲」

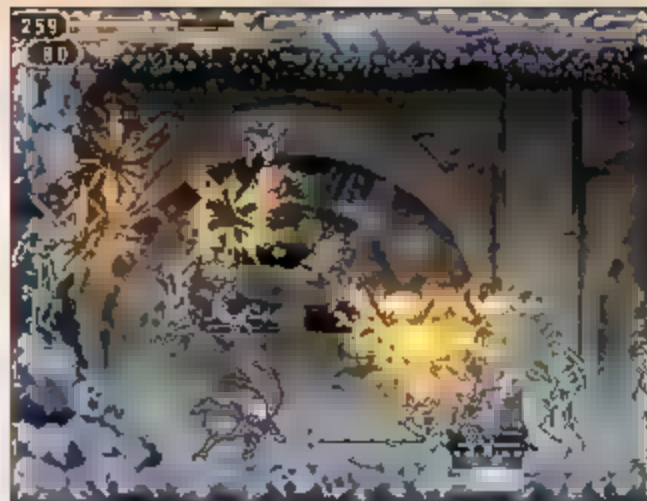
© Konami Digital Entertainment

ベルモンド一族が
歴史から姿を消した闇の時代

悪魔城ドラキュラ 奪われた剣印

[ニンテンドーDS / 2008年10月23日 / CERO B(12才以上対象)]

Text=下畑典明 (An-EDITOR.)、山本悠作 (編集部)



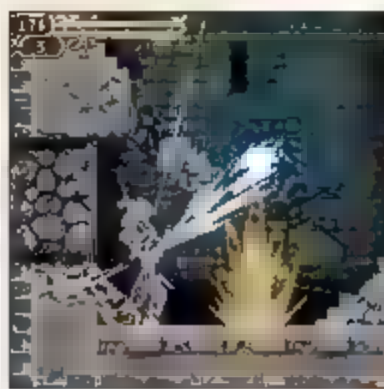
人類が手にした対ドラキュラの切り札「グリフ」とは？

19世紀初頭、魔王ドラキュラに唯一対抗できる一族、ベルモンド家の消息が絶えてしまったため、時の権力者たちはドラキュラに対する新たな対抗手段を探し始めた。そのひとつとして生まれたのが「エクレスシア」という組織だ。この「エクレスシア」に幼い頃拾われ、対ドラキュラ用の切り札として育てられたのが主人公のシャノア。シリーズでは珍しい女性主人公で、長い黒髪に黒を基調とした衣装はどこか魔女を連想させる。

「奪われた剣印」における最大の特徴が「グリフシステム」。「グリフ」とは聞き慣れない言葉だが、これは「術式図形」という意味で、万物に宿る力を魔術で変換し、さまざまな図形へと形を変えたもの。シャノアはその「グリフ」を自らの体に宿して魔物たちと戦っていく。

たとえば「剣」の「グリフ」を装備すれば「剣」で斬りつけて攻撃。「光」の「グリフ」

さらわれた村人たちを救うと村が復興。戦いも有利に



磁力を操る「グリフ」を利用して移動する場面もある



を装備すれば光球を飛ばして離れた敵を攻撃するといった具合だ。中には仕掛けを利用したり移動するために使ったりと、その種類と用途は幅広い。さらに、「グリフ」は右手と左手にそれぞれ装備することができ、二つのグリフを掛け合わせることで、新たに強力な術を発動できる。組み合わせ方によって攻撃方法や攻撃属性が変わるため、グリフを入手すること、攻撃方法を探る楽しさが広がる。「グリフ」は敵が落としたり、

ステージ中に配置されていたり、敵の術が発動中に出現するものもある。「グリフ」を集めるのも本作の楽しみだ。

ただし、「グリフ」はシャノアの魔力を源にして発動するため、使用時は常にシャノアのMPを消費することに注意。やみくもに攻撃していたのではすぐにMPが空になる。とはいえMPの回復自体は早く、攻撃を連打し続けていたら攻撃を出せなくなる隙が発生する程度なので、ザコ戦ではさほど不自由しない。むしろダメージをたくさん与えなければならず長期戦となるボス戦でMPの使用と回復の効率を考えることになり、おのずとボスの隙の分析を意識するようになる。MPは上級者に課された制限というより、初心者が見逃し易い動作を意識しやすくなるセーフティと言えるかもしれない。

女性戦士であるシャノアが大剣や斧を振り回しても「グリフ」であり術だから違和感がない。彼女らしい華麗で繊細な戦い方を体感できるシステムだ。





魔王ドラキュラ復活の真相
若き人狼コーネルの戦い

悪魔城ドラキュラ黙示録外伝

LEGEND OF CORNELL

〔ニンテンドウ64/1999年12月25日〕

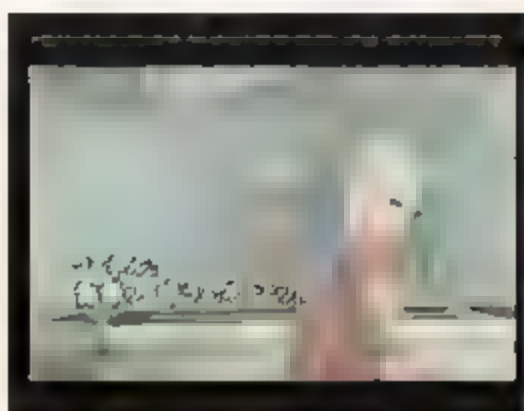
Text=ジストリアス(フリーライター)

『黙示録』ここに完成

ある獣人族の村が魔物の襲撃を受けた。駆け付けたコーネルは、魔物にさらわれた妹エイダを救うべく、悪魔城へと向かう。これはラインハルトとキャリーによる、魔王封印の戦いからさかのぼること8年前の物語だ。

主人公となるコーネルは、シリーズ作品でも強敵として何度も現れた人狼(ワーウルフ)。ベルモンド一族やアルカードと違った、人狼変身によるパワフルさが堪能できる。システムや作りは『黙示録』と同じだが、本作では大半のステージを作り直している。まず『黙示録』の1面である「沈黙の森」は、スタート面

らしくらぬ複雑で長い面だったが、本作では多少脇道があっても、ほぼ一本道になっている。また、どの面も慣れ



ポリゴン初期ながら、キャラクターの迫真の演技に、思わず息を飲む

さらに本作では、条件を満たすことで『黙示録』の主人公ラインハルトとキャリーで遊べるようになる。ストーリーはそのままに、新たに構成されたステージは先述の「沈黙の森」をはじめ、かなり進みやすくなった。そもそも『黙示録』自体、キャラクターの魅力も相まって、シリーズでも屈指のドラマティックな作品に仕上がっている。「黙示録」を投げ出した人や、「3Dはちょっと……」と思っている人も、ぜひこの「外伝」を手にとってもらいたい。

ネイサン・グレイブズが
中心となりドラキュラを封印

悪魔城ドラキュラ

Circle of the Moon

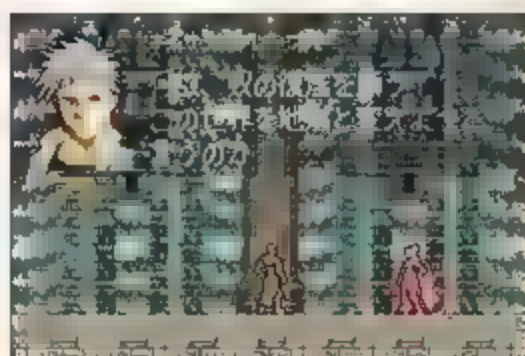
〔ゲームボーイアドバンス/2001年3月21日/CERO B(12才以上対象)〕

Text=CHIEF(会社員)

携帯探索型という正解

「探索型」という新しいドラキュラがヒットした「月下の夜想曲」から4年とおまけで1日。探索型第二弾として発売された本作にゲームボーイアドバンスを選んでくれた社会人の味方な開発者に感謝の土下座。ステージ攻略型と違って、少し進んだらすぐセーブという具合に短い時間でも遊べるので家だけでなく通勤中に遊ぶのもオススメだ。

探索型といえはアクションが苦手な人にもレベル上げという救済処置があるのだが、さらに本作では好きなときに特殊能力を発動できるDSSシステムが加わったことで、防御力を上げて堅実に？ 攻撃力UPや属性付与で速攻？ 武器変更やバリアでテクニカルに？ という具合に自分なりの戦術でガンガン先へ進めるようになってるのが面白い。ただDSSに必要なカードを特定の敵しか落とさないので、集めるのがちよいと大



ストーリーはドラキュラに捕らわれの師匠モーリスを弟子のネイサン(主人公)とヒューが助けに行くというもの

変と考えるか、集めがいがあるかと考えるか？
だが本作の本当の魅力はまた別にありまして……それは曲ですよ曲！ 『ドラキュラ』

シリーズといえは数々の名曲！ 本作のBGMの半数はなんと過去作品のアレンジ曲なのだ。それも選曲が渋い、渋すぎてシリーズファンが通勤電車内で遊ぼうものなら自然に顔がにやけて周囲に変な目で見られること請け合いだ。通勤中に遊ぶのはオススメしない(どっちだよ)。ちなみに筆者は「タイトル画面」「プロローグの会話シーン」「2曲のコンボで撃沈と、3分しかもたなかったので開発者に恐れ入りましたの土下座」。

ベルモンドの血を引く男と
ヴェルナンデス一族の少女

悪魔城ドラキュラ黙示録

[ニンテンドウ64 / 1999年3月11日]

Text=ジストリアス(フリーライター)

**立体化された地獄絵図
悪魔が棲む城「悪魔城」**

19世紀中期。平和を貪り続け、墮落した人々の魂は、またもドラキュラ伯爵を復活させてしまう。

今回ドラキュラ討伐に立ち上がったのは、ベルモンド家の流れをくむ、ヴァンパイアハンター「ラインハルト・シュナイダー」。そしてかつてベルモンド一族と共に戦った、ヴェルナンデス一族の末裔「キャリー・ヴェルナンデス」。

「悪魔城ドラキュラ」といえば、常にプレイヤーに細心の操作を要求する、丁寧に構成されたステージ攻略だが、本作では3D化にあたり、それを立体的にやったものだから、アクションの難易度は尋常ではない。特に遠近のつかみにくい空間の中「ジャンプで浮いた足場へ飛び乗る」という動作も、正確に角度を見極め、ジャンプの飛距離を調節して、慎重に飛ぶ必要がある。

落下死は本作の死因ナンバー1。見当違いの方向へ飛んだり、調整を失敗して飛び越えてしまふ、また届かないなんてのは、日常茶飯事である。



巨大なボス戦は本作の華。開幕ボスのキングスケルトンさえ、この迫力

しかし、それらの苦難を乗り越えてでも、本作は「立体化された悪魔城を散策する」という魅力がある。時計塔や魔法塔、危険ながらも独特の風景美を持つ悪魔城を、隅から隅まで自分の足で歩きまわる。まるでちょっとした悪魔城ツアー、ファンなら感慨深いものがあるだろう。

一挙一動におびえ、広大で危険な悪魔城を一步步つ攻略する。姿は変われど、本作もそんなシリーズの醍醐味がしつかり根付いているのだ。

悪魔城に挑む5人の戦士たち

ベルモンド一族が不在の本作では、さまざまな理由や武器を手に、5人もの人間が悪魔城へと訪れる。シリーズを通して語られる「人間は常にドラキュラ伯爵と戦ってきた」という歴史が垣間見える一作だ。



ラインハルト・シュナイダー

ベルモンド家の流れをくむヴァンパイアキラー。先祖伝来のムチ以外に、腰の剣を使って接近戦も器用にこなす。悪魔城にて、女吸血鬼ロゼと運命的な出会いを果たす。

キャリー・ヴェルナンデス

かつてベルモンド一族と共に戦ったヴェルナンデス一族の末裔。あどけない外見と裏腹に「退魔の力」で悪魔城を攻略するさまは、「ドラキュラX」のマリアのようだ。



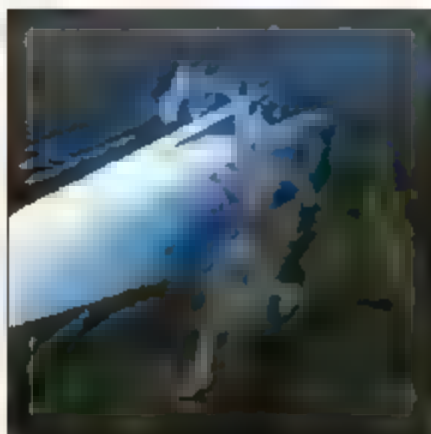
チャーリー・ビンセント

自称「最強のヴァンパイアキラー」。ラインハルトらを「素人」と呼ぶ道化だが、マルチエンディングの「黙示録」において、事件の真相を左右させる重要人物でもある。



コーネル

太古の呪術により、猛獣をも凌駕する力と限りなく不死に近い肉体を手に入れた「獣人族」の青年。拳圧で離れた敵を攻撃したり、素手で敵を引き裂くなど豪快な技をもつ。

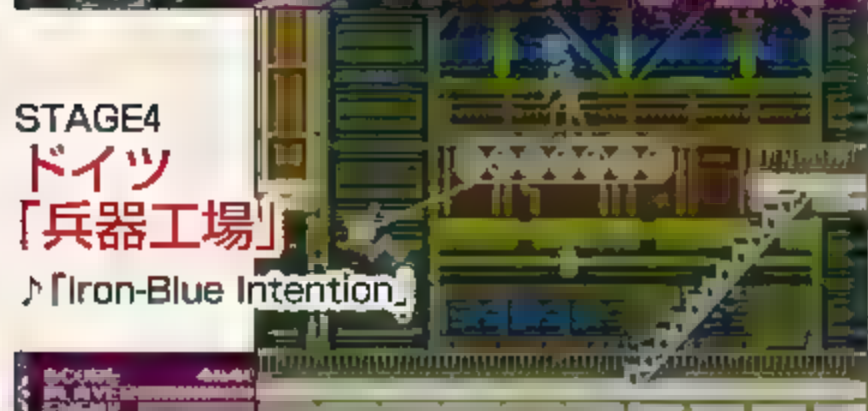


ヘンリー

悪魔城へ連れ去られた子どもたちを救うべく、東方正教会が派遣した、シリーズでも珍しい「一般兵」の主人公。コーネル編で同名の少年が出てくるが、同一人物かは不明。



Welcome to the WORLD of "VAMPIRE KILLER"



VAMPIRE KILLER

[メガドライブ/1994年3月18日]

Text=ジストリアス(フリーライター)

ベルモンドの血と力は、
モリス家に受け継がれる

ドラキュラ死す！
ベルモンド・族不在！

本作は「悪魔城ドラキュラ」シリーズでも異端児となる一作だ。近年でこそ「暁月の円舞曲」など近未来を扱った作品もあるが、本作は20世紀初頭、第一次世界大戦真っただ中の世界が舞台。しかも大戦の引き金となったサラエボ事件(※)は、本作ではドラキュラ復活のために多量の人間の魂を必要とするエリザベータの関与があったと示唆され

ている。史実も絡めた、遠い昔のファンタジーではない、架空戦記にも似た危険な空気が漂う。

事の発端も異様だ。ベルモンド家の血を引くキンシー・モリスがドラキュラとの戦いに決着をつけ、永眠したドラキュラ復活のために女吸血鬼エリザベータ・バートリーが暗躍する。

彼女の野望を打ち砕かんとするジョニー・モリスとエリック・リカードは、二人ともシリーズ初参戦の「新顔」だ。



天を貫くピサの斜塔。1ステージあたりの視覚的な仕掛けの多さは歴代屈指

何よりタイトルに「悪魔城」も「ドラキュラ」もない。当時のシリーズファンは戸惑ったかもしれない。その反面、従来のシリーズ

から解き放たれた本作は実に爽快だ。ジョニーは天井にムチを引っかけ、ターザンのように飛び回り、エリックは槍を使って人間離れしたジャンプを見せつける。

また、ステージ1をあえて歴代ゴール地点の「ドラキュラ城」とし、世界各国をめぐる観光ツアーのような華やかさもある。

あらゆる面で捻破り。シリーズの伝統に捉われない大胆な発想が、シリーズの可能性を押し広げた一作だ。

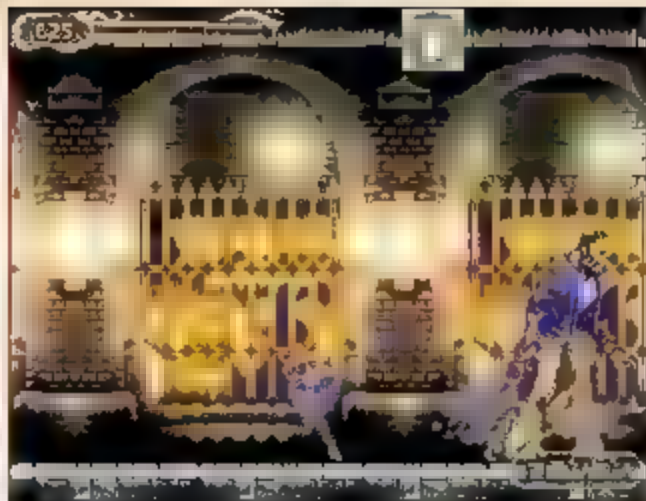
A.D.1944

ジョナサンとシャーロット、
名コンビの戦い

悪魔城ドラキュラ ギャラリー オブ ラビリンス

[ニンテンドーDS/2006年11月16日/CERO B(12才以上対象)]

Text= 嗣帝(パンダコネクション)



**迷宮探索&アクション
絶妙に絡み合う傑作!**

これまでの「ドラキュラ」シリーズを遊び込んでいるベテランプレイヤーならば、「悪魔城ドラキュラX 月下の夜想曲」と「悪魔城ドラキュラX 血の輪廻」を思い出していただきたい。本作はシステムやゲーム性は明らかにこの2作品の直系進化だ。マップシステムは「月下」を引き継ぎつつ、マップの気になる点に「羽根」を置いてチェックしておける、といった小技も地味に便利だ。

そして、本作が過去シリーズと大きく異なる点は「2人のキャラを切り替えながら進む」というシステムだ。武器を中心に戦うジョナサンと、魔法で戦うシャーロットの二人は、両方同時に進んで戦っても片方を隠して進んでもいい。戦闘時にはシャーロットに防御魔法を使わせながらジョナサンが攻撃したり、直接打撃が効きづらい敵に対してはシャーロットひとりで攻撃魔法を連発してもいい。

シャーロット

ジョナサンの幼なじみ。装備できる武器は少ないが、さまざまな魔法を駆使して戦う。打撃耐性がある敵など、攻撃中心に活用できる場面も多い。

場所によっては「ステイ」を指示してひとりをその場に立たせ、もうひとりが仕掛けを操作することでマップが開けるギミックも用意されており、今までの「ドラキュラ」にはなかった新しいアクション性とバズル性も楽しめる。初見では難しく感じる場所でも、必ずノーダメージの解法が存在する。こういった作り込みを感じさせる「アクションの美しさ」も本作を高評価するポイントだ。

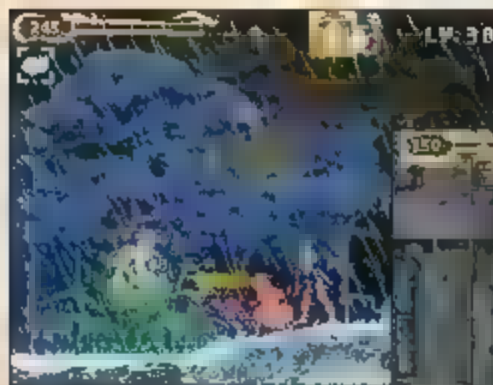
少し余談になるが、この「能力が異なる男女ペア」というシチュエーションから

ジョナサン

伝説の剣「ヴァンパイアキラー」を受け継ぐ男。メガドライブ版[VAMPIRE KILLER]の主人公ジョニー・モリスの息子である。

「ガリウスの迷宮」「大魔司教ガリウス」を連想した人は鋭い。広い城の中から「絵画」を探し出し、その中の迷宮に入って封印する展開は「ガリウス」に通じるものを感じる。MSXやファミコン期を知るコナミフリークなら本作を遊ばない手はないだろう。

ゲーム進行は一本道ではなく、かなり自由度が高い。本編の進行とは別に用意された「クエスト」をクリアすると、特別なアイテムを手得したり、新しいスキルを習得したり、マジックポイントの最大値が上がったりする場合がある。



懐かしい2人組が!？ あとはクリアしてのお楽しみ

パートナーを呼び出して協力。切り替えて戦うことも

り、無理して先にこなすか後回しにするか、考えさせられる構成もいい。

装備可能なアイテムが、多すぎるほどに多彩な点も魅力。組み合わせによって意外な効果を発揮する武器もあり、いろいろ試したくなるところが楽しくて憎い。

代々伝わる「鞭」を使いこなせず苦しむ主人公ジョナサンが、どうやってドラキュラに立ち向かってゆくのか、それはぜひご自身の目で確かめてもらいたい。

2003

舞台は日本。皆既日食の中に
ドラキュラ城が出現

Castlevania

暁月の円舞曲

[ゲームボーイアドバンス 2003年5月8日 / CERO A (全年齢対象)]

Text=CHIEF (会社員)



目的「家に帰る」

ドラキュラを封印するため城へ向かった歴代のヴァンパイアハンターたちはなんと勇敢なのだろう。一方本作の主人公である高校生の来須蒼真(蒼真)は幼なじみの弥那(巫女)をデートに誘いに行く途中で気を失い、気がつけばドラキュラ城。そう、過去の主人公と違い蒼真君にやドラキュラとか関係ないワケですよ。むしろ巻き込まれた被害者。けれど

ど城に居合わせた謎の男・有角に「城主に会えば帰れる」と言われたので仕方なく、持っていたナイフ(不良じゃないよね?)を片手に城内へ突入するのだった。

入手でき、その効果が全部違うというからアツイ! すでに魂を手に入れた敵以外はすべて獲物。「コイツの魂はどんなかな?」なんて死神になった気分で敵を狩り尽くすのが正しい遊び方だ。

また本作はシリーズの中でも特に、登場人物のキャラが濃い。どっかで見かけた気がする有角。退魔の力をもつ記憶喪失の男・J。後年のファンならその姓に聞き覚えのあるヨーコ・ヴェルナンデス。ドラキュラの生まれ変わりを



これで「とく」が使いづらさが楽しい「がしゃどくろ」のソウル



自称する宗教家グラハム。実にさまざまだ。中でも個人的に好きなのが軍人ハマー。命令を受けてドラキュラ城に調査に来たのだが「やってらんねえ」と言って任務をほったらかして蒼真たちを相手に城内に店を開いてしまう。こういうキャラが生き生きした「ドラキュラ」も面白い。

加えて重要な事実も発覚する。あのドラキュラが1999年にユリウス・ベルモンドという男によって封印されたというのだ。有角が語るドラキュラの最期。Jの正体……。ドラキュラとの最終決戦が別の作品で描かれる日も近いのかもしれない。



「暁月の円舞曲」と「蒼月の十字架」の楽曲をセレクトしたサウンドトラックCDがコナミスタイルで発売中。こんな格好いいピンナップも付いてくる

セリア・フォルトウナの率いる
カルト教団が魔王復活をもくろむ

悪魔城ドラキュラ 蒼月の十字架

【ニンテンドーDS／2005年8月25日／CERO B(12才以上対象)】

Text=山本悠作(編集部)

DSの蒼真君は
アニメ・ヒーロー色！

本作は「暁月の円舞曲」の一年後の物語。来須蒼真は幼なじみの弥那（今回は私服）とデートの最中、突如現れた謎の女・セリアに「あなたには死んでもらいます」と魔物をけしかけられて白昼堂々、街中でバトル！そこに駆けつけた有角に「お前はこれ以上深入りする必要はない」と止められるも、蒼真は逆に敵の本拠地を調べ上げて単身、

乗り込むのだった。

驚いたのは有角、ユリウス、ヨココだろう。セリアの野望を阻止するために敵の潜伏先に集結していた彼らだったが、セリアが命を狙う蒼真自身が来てしまったのだ。引き返せと言われても蒼真も引かない。自分が狙われることは弥那にも危害が及ぶかもしれないからである。漢だねえ。

歴代シリーズの主人公は、人々を救うため、息子を救うため、恋人を救うため……と、戦いには宿命に加え誰かを救うという理由もあった。それは悲壮な旅立ちであつただろう。一方、蒼真は自分の命を狙う者を自ら壊滅させに行くのである。敵の本拠地、地図から消えた村に乗り込んだときにかかるBGMの曲名は「漆黒の進攻」。漆黒とは蒼真の暗示。明らかに防戦ではなく攻撃。歴代ヴァンパイアハンターとは逆に、滅ぼしに来る相手を倒すというドラキュラ寄りの思考に見えて面白い。ゲームシステムは前作「暁月の円舞曲」を踏襲。敵の能力「ソウル」を奪う「タクテ



本作はDSの2画面になったことで、マップまたはステータスを随時上画面に表示させられる。遊びやすさに驚け！

イカルソウル」は、敵1種あたりソウルを9つまで集められるようになり、集めた数によってパワーアップする能力もあるなど、一度のクリアでは到底集めきれない、繰り返しプレイ推奨仕様だ。

なお、タッチパネルを使用した「魔封陣」は冷や汗モノの新システム。ボスを倒すと表示される「魔封陣」の模様を指定された手順でなぞって封印するのだが、これに失敗するとボスが復活してしまうのだ！事前にメニュー画面で何度でも練習可能とはいえ、ラスボスでさえ復活しかなない手に汗握りすぎる趣向は歴代シリーズNo.1の緊張

感。「ラスボスが復活しやがった！」などと苦い笑い草になるのが本作を遊んだプレイヤー一同士のお約束である。

毎度恒例のクリア後の裏モードは前作同様、ユリウス・ベルモンドでプレイできるのだが、今回はヨココと有角も登場。3人を任意に切り替えながら城内を進む。ひとりだけで蒼真とは対照的に、3人で力を合わせて戦う姿とプレイ感覚は、「悪魔城伝説」を連想させる。3人の能力と役割は、かつてのラルフ、サイファ、アルカードの姿に重なる。衝撃の結末も必見。本編、やり込み、裏モードと、3拍子そろった快作だ。

13人のキャラクターが一堂に会する
『ドラキュラ』きっての異色作

悪魔城ドラキュラ Judgment

[Wii/2009年1月15日/CERO B (12才以上対象)]

Text=多摩川かせんじき(武蔵野プロ)

第2章

シリーズ正史の
歴史に描かれない、
時代を超越した派生作品

シモンがアルカードが
3Dアクションで大暴れ

『悪魔城ドラキュラ Judgment』はシリーズ初となる3D対戦アクションであり、ほかのシリーズ作で多く採用されている横スクロールアクションとしての体裁とはかなり様相が違う。わかりやすく表現するなら格闘ゲーム版「ドラキュラ」といったところ。

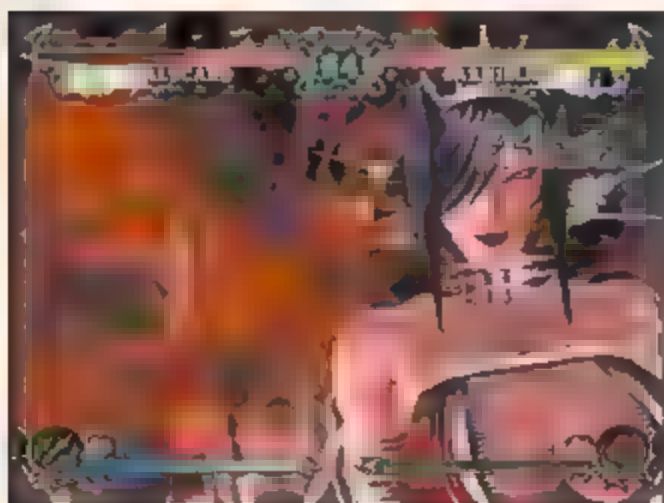
ストーリーとしてはそれまでに出たタイトルの登場人物が時空を操る「タイムリーパー」が用意した空間で一堂に会する、といったもので、セレクトしたキャラクターごとにシナリオが用意されている、極めて外伝的な構成となっている。

シモンがラルフに挑戦したり、エリックがアルカードスピアを振るってアルカード様と相まみえたり、ほか作品では味わえないムネアツ展開が満載なのである。

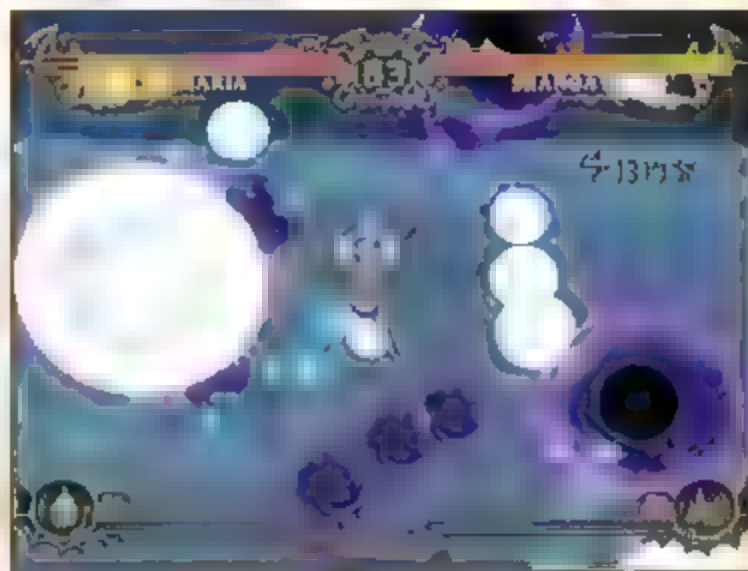
キャラクターデザインには漫画家の小畑健を起用。ただならぬ人気を集める小畑氏だが、そのデザインは、本作で

も顕著に表れている。え、このキャラってどう見ても「アレ」ですよ……、と小畑ファンは叫ばずにいられない。昔ながらの「ドラキュラ」ファンには当時、大きな驚きをもって受け止められたこの小畑氏デザインだが、ゲーム中でもマジでバネエカッコ良さ。カメラ目線で勝利ポーズをキめるシモンとかマジで惚れます。つよい。

声優にも鈴村健一、宮野真守、神谷浩史など完全「勝つて」メンツがめじろ押し。まるでミュージカルのように楽しめるこの作品。個人的には「ドラミュ」なんて造語を冠して称賛したい。



絶対的審判



遠い昔のトランシルバニア
名もなきハンターの戦い

悪魔城ドラキュラ THE ARCADE

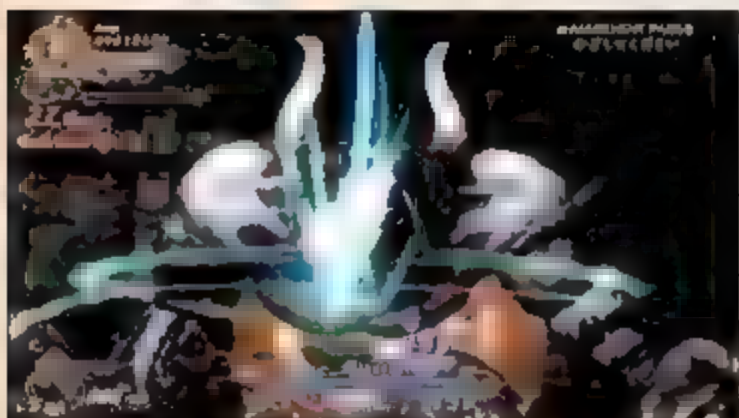
【アーケード／2009年2月】

Text=ジストリアス(フリーライター)

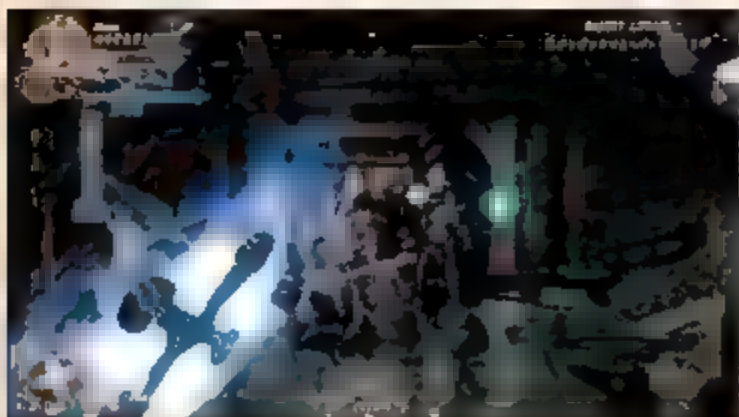
棒状のムチ型コントローラーに、カーテンで囲われた大型筐体。本作はまさに「自らがハンターとなり、実際に鞭を振って戦う」という大掛かりなゲーム。ストーリーも「トランシルバニアに魔物が発生し、ヴァンパイアハンターが向かう」と簡素で、ベルモンド一族の名は見当たらない。シリーズファンだけでなく、新規プレイヤーも呼び込む、新規プレイヤーも呼び込む、新規プレイヤーも呼び込む

敵に向かって鞭を振れ
主観視点で進む悪魔城

もうという意欲にも思える。e-AMUSEMENT PASS対応で、進行具合やプレイヤーの成長を保存が可能(現在はサービス終了)なほか、操作デバイスがボタンの付いたムチ型コントローラーでワイリモコンに近かったことから、個人的にはワイリモへの移植も期待していたが、今現在そういった話はなく、また大型筐体という大掛かりな存在もあってか設置店も現在多くない。残念ながら今ではプレイが困難な作品だ。



ムチ型コントローラーを振り回して攻撃。敵を討つ爽快感と鞭を振るう疲労感で、あなたも私もベルモンド!



画面をポインティングし、ハートを消費してサブウェポンを使う。ガンシューティング的な一面もあった

© Konami Digital Entertainment

武器は鞭...でなくメダル?
シリーズ番外編開幕!

悪魔城ドラキュラ THE MEDAL

【アーケード／2008年9月】

Text=ジストリアス(フリーライター)

十字架とメダルを胸に
悪魔城ジャラジャラ

シリーズではドル袋や宝石を、ドラキュラ征伐の傍ら収集もしていたベルモンド一族。そんな彼らの活動を注目されてか(?)メダルゲームも存在した。本作にはアクシヨンの腕前は問われない。長い戦いに備えた多量のメダルこそが最大の武器なのだ!グラフィックはPSPで発売された「悪魔城ドラキュラXクロニクル」に準拠、リヒ

ターやマリア、ミノタウルスに死神といったメンバーが顔を出す、明確なストーリーがあるわけではない。ゲームのルールはスロット形式で、進行に沿って戦闘が繰り返されていく。特にボス戦では条件を満たして倒すことで「サウンドコレクション」をゲット。歴代シリーズBGMをラッシュユチャンス中の音楽に設定するなど、e-AMUSEMENT PASS対応で、やり込み要素もあった。



© Konami Digital Entertainment

新旧『ドラキュラ』主人公が集合！
オールドファン感涙の2D・HD仕様

悪魔城ドラキュラ Harmony of Despair

[Xbox LIVE アーケード/2010年8月4日/1200マイクロソフトポイント/CERO B (12才以上対象)]

[PlayStation®Network/2012年3月29日/1200円(税込)/CERO B (12才以上対象)]

Text=多摩川かせんじき(武蔵野プロ)



これ waited た！
まさに正常進化系!!

カーチュンやカージャーナリズム、いわゆるドライブ系のコンテンツでよく使われる言葉に「正常進化」というのがある。「ニューモデルのインプレッサは、スバルが持つラリーカー技術の粋を凝らした、まさに正常進化を遂げている」というような使い方、おおむね「コンセプトは変えずに、最新技術でパワーアップしている」旨の意味が込められている。

この「悪魔城ドラキュラ Harmony of Despair」は、まさにその「正常進化」と呼ぶにふさわしい内容で、いわゆる「2Dドラキュラ」を嗜好する世代にはまず間違いなく受け入れられるであろう。2Dドット世界に顕現したダンジョンや魔城、謎の建築物を探索していく喜びは、2D勢感涙の出来栄。ファンが思わず「コレだよコレ！」と叫ぶ声が聞こえてきそう。初期状態から選ぶことができるキャラクターはXbox

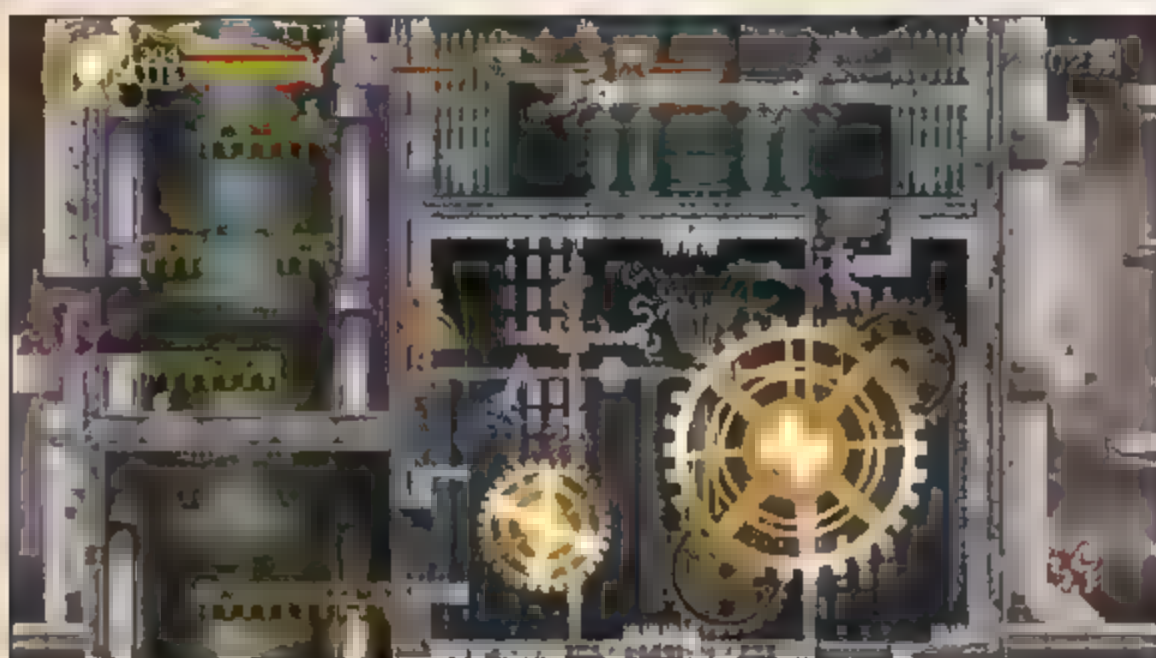
360版が5名、PS3版が7名、であることなど若干仕様の違いはあるものの、追加コンテンツなどで最終的にどちらも11名のキャラクターを操ることができる。

このキャラクターは大きく分けてヴァンパイアハンターをひるがえすムチ勢と、ドロップアイテムなどを獲得して能力を上げるアルカード、蒼真のアイテム勢、魔法を得意とするシャノアなどの魔法勢に分けられ、それぞれ育成方法も異なるが、基本的にやり込めばやり込むほど強くなるRPG要素も込められているのもポイント。

さらに発表当時、大きな驚きをもって伝えられた追加コンテンツの、初代「悪魔城ドラキュラ」のシモン、そしてシリーズ以外からのゲスト出演として「月風魔伝」の月風魔も登場する。しかもこの月風魔でプレイした暁には、流れゆく「月風魔伝」の名曲も相まって、ほとんど月風魔外伝といった趣になること必至。「ドラキュラ」ファン以外の「月風」ファンにもお薦

©Konami Digital Entertainment





シリーズ初となるマルチ協力プレイも本作の大きな魅力。オンライン時は最大6名、ローカル時には最大で4名（ローカルプレイはPS3版のみ）。キャラごとに宝箱の中身が振り分けられるので、レアアイテム探索にも有効なのが嬉しいところ



『蒼月の十字架』で登場した、強大なるメナスがプレイヤーたちを襲う!! しかしこのメナス、大量のHPを持つため中級者以上には経験地稼ぎに最適にいただかれております。世界中で一体何体のメナスが倒されているのやら

めできる作品なのであります。力印で有名な、守り太鼓はやっぱり強いよ強いよ！

ステージは追加コンテンツも含めると全11ステージ。フロアを貫通して飛んでくるボスのレーザーや魔法のアイアンメイデン、超巨大なメナスやおなじみドラキュラなど、多彩な仕掛けがプレイヤーを

待ち受ける。時計の振り子で滑りまくって歯がゆい思いをしたりするのでも「ドラキュラ」ファン納得の「好印象」（木村匡也風に）なのです。

そしてやっぱりBGMの素晴らしい。過去作出典の名曲の数々がアレンジ版として流れるこの仕様もファンの心をわしづ

かみ。アマチュア楽曲が隆盛する昨今でも「これがプロの仕事かー」とうならせしてくれるのもさすが。ただ、かつたえ……。特に『暁の円舞曲』出典、「荒城回廊」のアレンジはプロレスの入場テーマ的血騒ぎ肉踊るカッコ良さ。「ガッチャメラエーッ」と叫ぼう。

亡き妻の魂と真実を追い求める
ガブリエル・ベルモンドの物語

Castlevania

ロード オフ シャドウ
- Lords of Shadow -

[Xbox 360 / 2010年12月16日 / 7980円(税込) / CERO D(17才以上対象)]
[プレイステーション3 / 2010年12月16日 / 7980円(税込) / CERO D(17才以上対象)]

Text= ジストリアス(フリーライター)

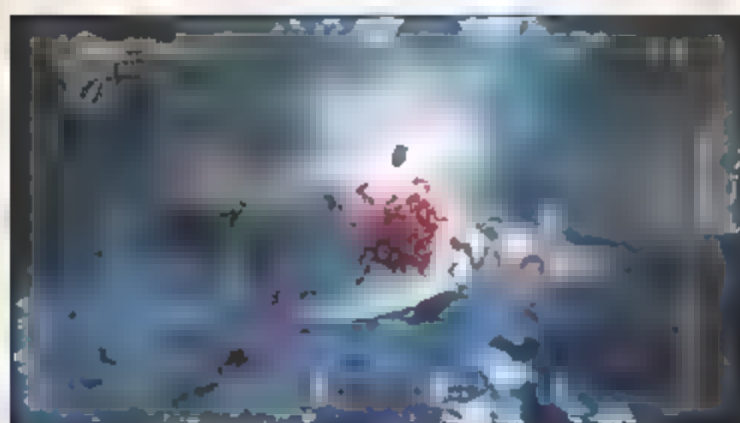
第3章

新たな物語と
戦いの歴史が描かれる
新章『悪魔城ドラキュラ』始動!

スペクタクル全開
謎と戦いと冒険と

本作は3Dアクションの「ドラキュラ」である。もともと2Dアクションとして人気を博した本シリーズにおいて、3Dアクションへの抵抗が残る人もいるかもしれないが、もし本作をそういった理由で未プレイだとすれば、それはあまりにもったいない話である。

まず伝えたいのが、本作がいわゆる「迷宮探索型」ではなく、どちらかといえば昔ながらの「ステージクリア型」



並み居る敵を鞭で打つ。あまりの衝撃に画面が揺れ、血しぶきが上がる。その一撃に重みがある

のアクションだということ。各章はチャプターごとに細かく分けられ、場面ごとに展開を追う仕組みだ。謎解きや脇道も1ステージ内で収められ、チェックポイントも多数用意されており、ミスしたときのリスタートによるストレスもかなり軽減されている。そして3Dアクションに多いのが、距離の見誤りやちょっとした操作ミスによる「落下死」で、個人的にここが3Dアクションの好みに分かれる場所だと思うが、本作では何事もなかったかのように直前の立ち位置に戻され、ペナルティもダメージを少し負うだけという親切設計だ。

そしてシナリオを楽しむゲームにつきものの「ゲームを中断したら話を忘れていた」といった悩みも、本作では各ステージ冒頭にシナリオテキストを用意し、しかもポーズ中にも「ベルモンドは怪物に襲われた」などといった簡単な状況解説がしおりのように添えられるのでありがたい。ここまでが本作を手にとってみて初めてわかった素晴らしい



屈強な肉体と鞭を駆使し、どんな絶壁や自然をも乗り越える。簡単操作で映画はりのアクションを披露

しい点で、あとは見た目どおり、圧倒的な映像美と波瀾万丈の冒険が待っている。

ムチを使ったアクションは健在で、戦闘では多数の敵を相手に、ムチを「叩きつける」「か振り回す」といった攻撃の使い分けがある。一部のモンスターを猛獣使いのようにムチで操るのも痛快だ。険しい山々や古びた遺跡など入り組んだ地形を、鍛えられた肉体とムチを使って駆け抜ける楽しさがある。時には断崖絶壁を登り、時には口へアクションで大峡谷をひとつ飛びと、映画のワンシーン



一見背景のよさに思えるが、れっきとしたボスキャラである。勇気と知恵を振り絞り、巨体を攻略せよ

みtainな光景がふんだんに盛り込まれているのだ。

つい「映画」という言葉が出たが、本作は目的や障壁があり、それを成し遂げるために主人公が自分の足で一步步道を踏みしめる。道中のカメラアングルがほぼ固定なのも、その旅の行程やワンシーンがどれも絵になっいて、より世界へと没入できる手伝いのようにも感じられた。細かい配慮と、出し惜しみのない圧倒的な映像美。渾身の作りの本作は、まさに新世代の「ドラキュラ」の先陣を切った記念すべき作品だ。



ガブリエルの息子
トレバー・ベルモンド登場

Castlevania

- Lords of Shadow - 宿命の魔城

[ニンテンドー3DS / 2013年3月20日発売予定 / CERO D (17才以上対象) /
パッケージ版・ダウンロード版 4980円(税込)]

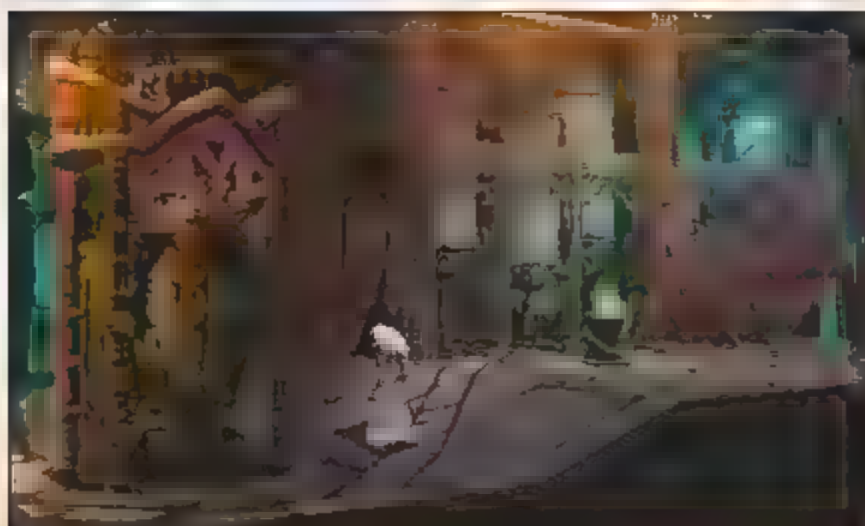
Text= ジストリアス(フリーライター)



三人のベルモンド 交差する宿命とは

「悪魔城ドラキュラ」シリーズ最新作として『Lords of Shadow』の続編が、シリーズの原点とも言える2D(横視点)の探索型スクロールアクションで登場。物語は前作の主人公ガブリエル・ベルモンドが戦いの果てにたどった衝撃のラストを紡ぐものだ。ドラキュラは自分をだました教団に復讐すべく宣戦布告し、対する教団はドラキュラ討伐にガブリエル・ベルモン

ドの息子である若き騎士トレバー・ベルモンドを向かわせる。人間とドラキュラとの戦いは避けられない悲劇なのか? 苛烈にして悲壮なる戦いが、今幕を開けようとしていた……。さらに本作ではアルカード、シモン・ベルモンドといった旧来のファンにもなじみのあるキャラクターが登場。旧シリーズとは異なる新たな歴史が紡がれる新章『Lords of Shadow』の世界で、彼らがどのようなドラマを見せてくれるのか楽しみである。





「Castlevania」アートギャラリー

「Castlevania - Lords of shadow - 宿命の魔鏡」

©Konami Digital Entertainment Developed by MercurySteam

微妙にリンクした？
パラレルワールド

悪魔城すべしやる ぼくドラキュラくん

【ファミリーコンピュータ/1990年10月19日】

【ゲームボーイ/1993年1月3日】

Text= 高島宏樹(フリーライター)

番外編

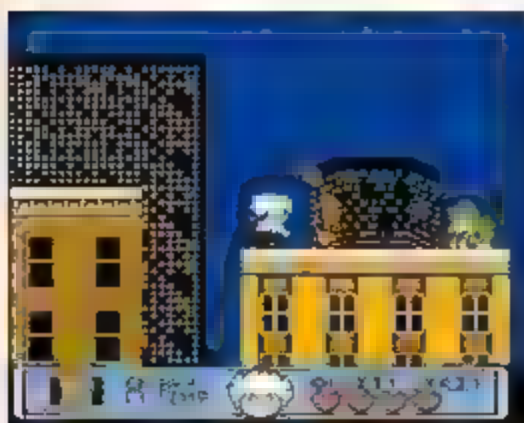
「ドラキュラ」シリーズ中、
異端中の異端！
禁断のパロディ作品！

見た目はコミカルでも
本質は忘れられず



白にマント姿のドラキュラくん。確かにアルカードと特徴は同じだが……

「悪魔城ドラキュラ」から1万年後の世界を舞台に、ドラキュラ伯爵の息子「ドラキュラくん」が活躍する異色作。「ドラキュラの息子IIアルカード」となった今では衝撃的な設定だ。実際、アルカードが主役の「月下の夜想曲」では本作の黒幕「ガラモス」が登場したりとリンクも見られるのだが、公式にはアルカードとドラキュラくんの関係は不明となっている。



ため撃ち妖気弾はホーミングが特に便利だが、ほかの技にも見せ場がある

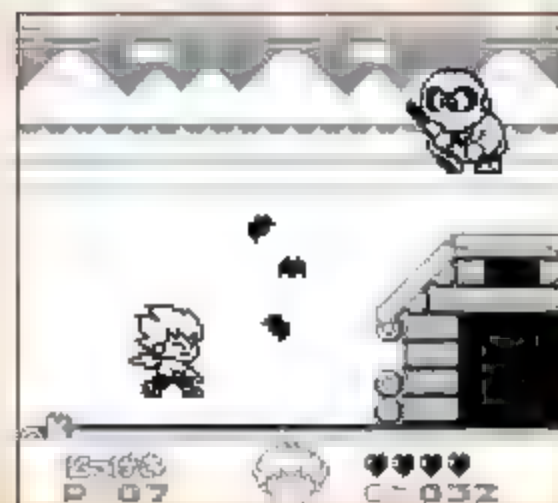
肝心のゲーム内容は、ドラキュラくんが飛び道具の「妖気弾」を武器に全9ステージを突き進むアクション。その道のりは「悪魔城伝説」を思い起こさせるドラキュラ城の内部から始まり、空の上や砂漠やニューヨーク、果ては宇宙にまで広がっていく。空の上ならジェットコースターに乗っての高速スクロール、ニューヨークでは地下鉄の上でのバトルからボス戦では突然のクイズ対決と、各ステージに見どころがある構成に感心させられる。

バラエティ豊かなステージ群に彩りを添えるのは、ステージクリアごとに使用可能となる「ため撃ち妖気弾」の存在。これはホーミングや敵を凍らせるなどの攻撃だけでなく、ドラキュラくんが天井に張り付いたり、空を飛べるコイモリに変身したりの特異移動技まであり。もちろん便利な技というだけではない。コイモリで上下のトゲを避けながら慎重に移動する……なんてシーンも用意されていて、道中の緊張感を保つギミックとしても機能している。

同じKONAMI作品で例えるなら、どこか「コイモリ」シリーズを思い起こす「面白ければ何でもあり」な雰囲気。だがコミカルな中にも、多彩な難所をトライ&エラーで乗り越えていく上達の楽しさはしっかりと根付いている。確かに「ドラキュラ」シリーズの名に恥じないその出来は、今から考えればシリーズの懐の深さ、無限に広がる可能性を示す証拠でもあった。



サブゲームは、どこかで見たゲームぞろいと思わず頬がゆるむ



ゲームボーイ版は、ファミコン版に登場したステージのアレンジと、新規ステージが混在した構成となっている

特集記事
初出
解説

今こそ誇れ!! メガドライブ [アクション編]



GAMESIDE Vol.14

2008年10月号

発売日◎2008年9月3日

表紙◎『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』

メガドライブが“誇る”名作群を遊び直す

1 988年に発売され、多くのゲーマーに愛され続けるセガハード「メガドライブ」。2008年当時に生誕20周年を記念し、ユーザーが誇る名作をセレクトして紹介したのが、この特集でした。ひとつのハードを特集しようとする、紹介したいタイトルが多すぎて絞り込みされない、という問題が生じます。そこで2008年当時は【カートリッジ編】として特集。【メガ・CD編】と【スーパー32X編】もいつかやろう! とアイデア自体はあったのですが、実現に至らないまま、本誌が総合誌からジャンル別専門誌へ移行となりました。今回の復刻にあたって紹介するタイトルをアクションゲームに絞り、さらに追加タイトルも新規掲載しています。



since **1988** ▶▶▶▶▶ to **2008**

MEGADRIVE **20**th ANNIVERSARY



©SEGA

発売20周年記念特集

今こそ誇れ!!

メガドライブ

【アクション】

ビジュアルショック! スピードショック! サウンドショック!

ファミコン市場が峠を越え、新興のPCエンジンが頭をもたげた頃、セガが切り札として放った16BITの刺客、メガドライブ。

なにもそこまでと思わせるド真ん中の金文字に、驚愕の初期ソフトラインナップ。

イヤホン接続時に耳を震う“サウンドショック”。思い出すには甘酸っぱすぎる——しかしなぜ、ヤツに心を奪われたのか。

セガを愛した誇りの証、メガドライブとともに歩んだ20年を、今、振り返る。

Shake Your Heart, Shake MEGA DRIVE!! 高く手を掲げてそいつを振ってみろ。

君のメガドラは、そして君の心は——まだ、鳴るか!?

1988

移植・復刻

Wiiバーチャルコンソール配信中・600Wiiポイント

人間から獣に変身して戦う、いわゆる変身モノのアクションゲーム。見た目は地味だが完成度は高い。

G-4001



獣王記

メガドライブ/セガ/アクション

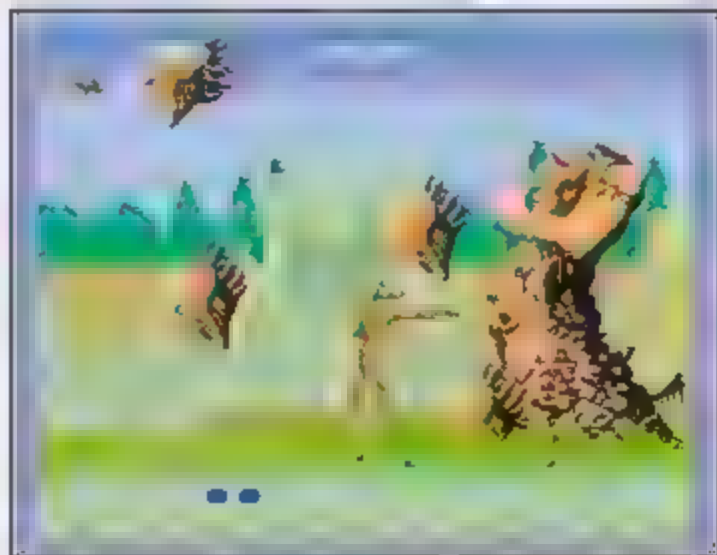
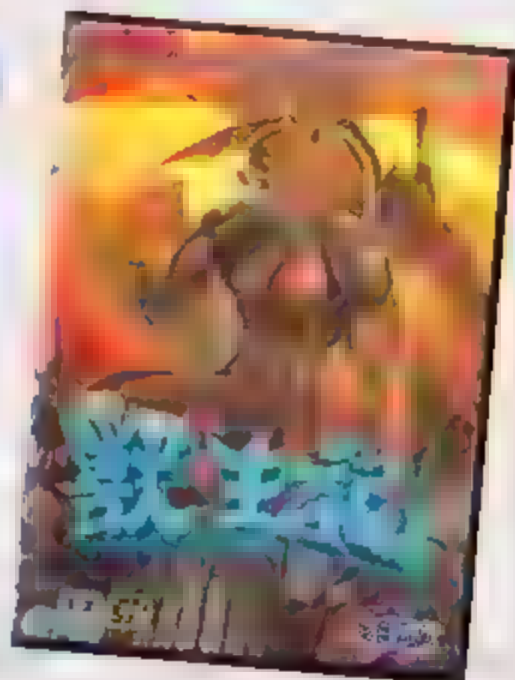
1988年11月27日/5800円/1・2人用/4メガ

Text=midl (phonio)

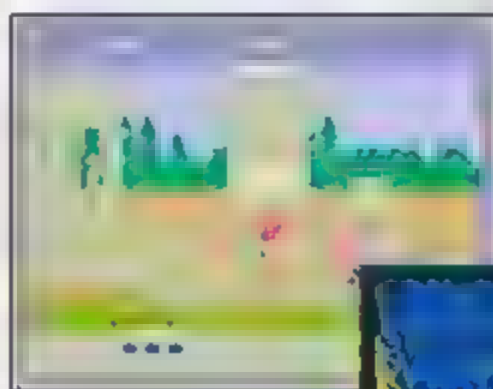
冥王ハデスにさらわれた女神アテナを救うため、パンチとキックとジャンプを駆使して敵を倒し、右へ右へと進んでいく。正直この手のゲームは同時期に多く発売され、「獣王記」もほかの凡作に埋もれがちだったのは事実。だが本作にはほかのゲームと一線を画する売りがあった。すなわち、「主人公がパワーアップアイ

テムを手に入れると獣に変身する」というシステムが導入されていたのだ。変身する獣はウェアウルフやドラゴン、ウェアタイガーなどの全5種類。獣状態になれば手から火の玉が出るわ、炎の跳び蹴りが出せるわ、全身から稲妻も出るわで、攻撃方法自体が激変。おそろしいほどパワーアップするのだ。面白いのは、ステージ1ならウェアウルフ、ステージ2はドラゴンというように、変身できる獣が各ステージ固定となっていた点。今のゲームであれば「好きな獣に変身できないなんて自由度低すぎ」と叩かれそうだが、逆にその足かせがあるからこそ各ステージの難易度がちょうどいい感じに落ち着い

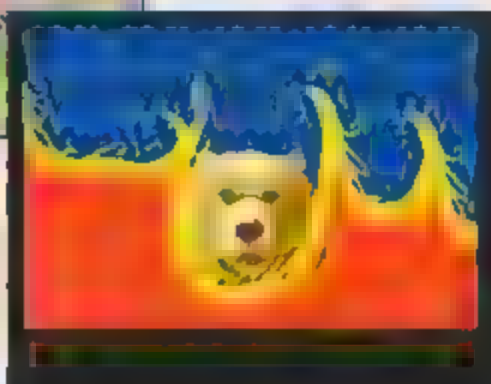
ウェアベアのかわいさに
激闘疲れも癒される



パンチとキックで突き進む。難易度は割と高めで、敵の攻撃パターンを覚えることが重要だった



これが衝撃のウェアベアへの変身シーン。ウェアベアというよりどちらかといえばディベア?



人間時は攻撃力も弱く、敵を倒すのにも一苦労。さっさとパワーアップアイテムを入手し変身せよ

ていたように思う。ちなみに余談ではあるが、ステージ3のウェアベア(熊)への変身シーンは必見。主人公が炎に包まれ獣へと変身するシーンは本作の見所のひとつだが、ウェアベアだけは迫力ゼロ、むしろかわいすぎて和んでしまうのだ。序盤ステージを緊張感を持ってクリアし、この変身シーンを見て脱力した人も多かったのではないだろうか。

ちなみにこの「獣王記」、2005年にPS2で完全新作が発売された。実際遊んでみたのだが、こちらもなかなかの良作。ただ惜しむらくは熊がかわいくなかった。残念無念。

1989

大魔界村

1本のソフトがハードの魅力を強烈に放つことがある。メガドラにあたるソレは間違いなく本作だ!

G-4013



1-2 PLAYERS

大魔界村

メガドライブ セガ/アクション

1989年8月3日 / 6800円 / 1・2人用 / 5メガ

Text=風のイオナ (FLOOR25)



ゲーセンの魅力がそのまま再現された最高峰の移植作

それまでセガハードに触れてこなかった自分だけに、あの黒いハードからはとてつもなく胡散臭そうな匂いしか感じられなかった。でも胡散臭そうなマシンが自分にとって大事な相棒へと変わるキツカケを作ってくれたゲームがあった。受験生な自分が家じゃ参考書も読まずにゲームストを読み、塾通いをサボってはゲーセン通いさせるほど夢中にさせた「大魔界村」という悪魔のようなゲームがソイツだった。

初めて黒い奴のパワーを見せつけられたのは、とある量販店の店頭デモ。そりゃ、「大魔界村」がメガドライブに移植されることは知っていたけど、しょせんは家庭用ハード。どうせファミコン版「魔界村」のように、別モンになるんだろうな、と決

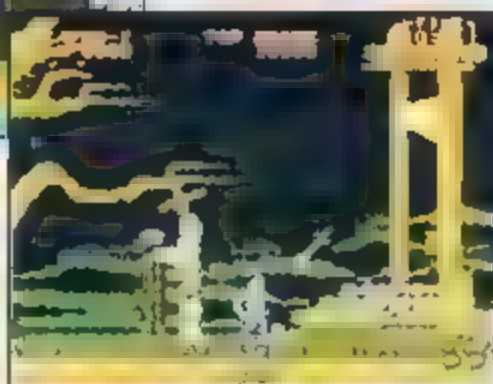


前作のフスボスもしっかりザコとして登場。でもスプライトの関係で炎が消えちゃうので注意ね!

め付けていた。しかし、動いているメガドラの「大魔界村」は予想を軽々と裏切っていた。「なんでこんなところでゲーセンのゲームが……」と素で思ったのは「そんなわけない」と信じきっていたからだ。動きこそ、処理落ちがあつたりと、本家に敵わない部分もあつた。でも、そんなことはもうどうでもよかった。ゲーセンと同じようにデカキャラが暴れまくっている。スピーカーから聴こえてくるBGMはゲーセンで自主録音した音と同じ音色を奏でている。なにより今、自分は家で「大魔界村」をプレイしている、それは例えようのない喜びだったのだから。1・2面でなかなか出ない短剣も、



ステージクリア時、ついつい方向キーを上入力してデイスキャッチちゃう。あるある!!!



通り道に取りたくない武器が出てきて死ぬか取るかの究極の選択を迫られる……。あるある(涙)

突然背後から現れる死神も、真横から特攻してきて避けようがない3面ボスも、そしてゲーセンで作り上げてきた攻略パターンがそのまま通用する。全てが嬉しい。そのままだった。

メガドライブの今後は「大魔界村」で見せてくれたパワーによって大きく期待を膨らませてくれた。そして「胡散臭いハズの黒い奴」は、その日から「神々しくて頼もしい黒い奴」へとクラスアップ。黒い本体にキラリと光る16ビットのエンブレムはアーサーのゴールドアーマーとともに、まぶしいほどに輝いていた。

1989

移植・復刻

W バイチャルコンソール配信中 600W1 ポイント

横スクロールアクションゲームブームに乗って発売された本作品。マッチョな奴等が大暴れ!

G-4018



ゴールデンアックス

メガドライブ/セガ アクション

1989年12月23日 / 6000円 / 1 2人用 / 4メガ

Text=midi (phonio)



外面はおバカだが 内面はいたってマジメ

制作したセガ側からすれば、「ゴールデンアックス」は当時流行していた「ファイナルファイト」タイプの横スクロール格闘アクションを中世ファンタジーに置き換えた作品、という位置づけになるのだろう。確かに右へとスクロールする奥行きのあるフィールド、タイプの違う主人公キャラクター、敵との戦闘の要素など、あらゆる点に見つけることはできる。しかし本作は決定的に他作品とは違う何かを持っていた。言うなればそれは、ゲーム全体に漂う「おバカ」な雰囲気、なのだろう。

具体的にどの辺りがおバカなのか。たとえば、技。ゲーム中ではボタンとレバーの組み合わせでさまざまな剣技が繰り出せるのだが、そんなも

のはあまり関係ない。ぶっちゃけ本作はダッシュ攻撃さえできればクリアできてしまうのである。どんな敵にもダッシュ攻撃。以前テクノスジヤパンから発売されていた「ダブルドラゴン」もバックエルボーのみでクリアできたが、それに似た豪快さが本作にはある。豪快さでいえば、投げ技も豪快だ。ほかの格闘アクションであれば、背負い投げやスクリーンパイロドライバーなど派手でカッコイイ投げ技が用意されているが、本作は違う。ナメでもらっては困る。本作で最強の投げ技はなんと「放り投げる」なのだ。米屋さんが米俵を投げるがごとく、またビル建設現場のお兄さんがセメント袋を投げるがごとく、「あらよっと」とばかりに放り投げるのだ。連続技にしても、ジャブ、ジャブ、ボディー、アップパイから掴んでスープレックス! なんて華やかさはゼロ。剣の柄でガンガン殴ってドテツ腹を蹴り飛ばす、それぐらいのもの。地味だ。地味すぎるにもほどがある。

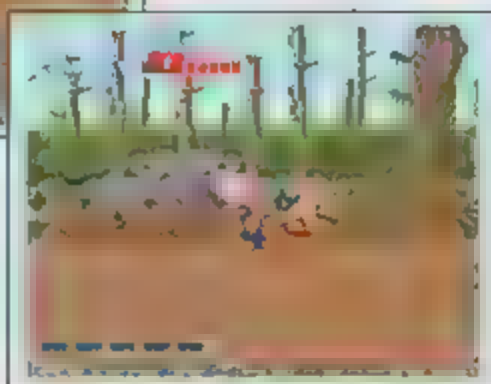
また忘れてならないのは、ステータスシークの後のボレナスタイム。野盗補給するという、正義の「せ」の字も見当たらない内容なのだ。無抵抗な小人シークが剣や斧を持った主人

公たちに追い回され逃げ惑う姿は、とてつもなくシニール。そういうシーンもあってか、筆者の中では本作は「ステキなおバカゲーム」として記憶されているのである。

最後に記しておきたいのだが、この作品、ゲーム自体は非常にいい出来なのでご安心を。(ダッシュ技しか使わないにしても) ゲームバランスが秀逸でやり応えがあるし、乗り物モンスターに乗って戦えるなどといったケレン味あふれる楽しい演出も多い。外はおバカで中はしっかり。昔のセガのゲームには、実はこういうゲームが多かったのだ。



敵をポイントと放り投げる。カッ! よさなどそこにはない。あるのは泥臭さと力強さ、男らしさのみ



いくら盗賊とはいえ、無抵抗なシークに蹴りかましてアイテムを強奪するのはどうかと思う

1990

ゾウザリー!

よう相棒!
アサルトスーツの乗り心地、
あんたにゃ悪くないだろう?

T-25013



重装機兵レイノス

メガドライブ 日本コンピュータシステム アクションシューティング
1990年3月16日 / 6200円 / 1人用 / 4メガ

Text=ぼっふふらい(フリーライター)

やっと手に入れた
俺の愛機!



グッと脚部にかかる圧力を感じ、スラスタ噴射と同時に地を蹴り空へ跳ぶ。そのごく微妙なタメの挙動が欲しくてたまらないのだ、ロボマニアという人種は。それを作りたい人がやりたい人に贈る、宇宙駆ける戦士の魂。何言っただお前は? という反応をした君は次のページへ進むといい。胸の内にある何かに触れられた気がした君、ちよっと読んでいくといい。

メカニックというものは人が手足を動かすように動いてくれない。地上でできることが、宇宙ではできない。戦場では自分ひとりが戦っているのではない。そういう常識がかつてのゲームの中にはなかった。表現が難しく、操作性が悪くなることからゲームでは無視されていたので

ある。それを全部必要だろ! と取り込んだのが「重装機兵レイノス」という作品だ。見ての通り、操縦するアサルトスーツ・レイノスは小さい。しかし動きは重く、確かな手応えを感じさせてくれる。宇宙空間では急な反転はできず、慣性によって機体は流れる。戦場には常に友軍がいて、共に基地防衛や地獄の降下作戦に挑み、勝利のために失われていく生命から目をそらすことは許されない。これが戦い。気安いヒロイズムに酔いたい坊やに用はないのだ。

操作、システムもほとんどアークが強い。方向キーの入力で射撃は全周16方向に撃ち分けが可能。接近戦武器はなく、敵機には当たり判定がなく重なったりすれ違ったりすることができない。その代わり撃破時の爆発でダメージを受ける。HP制で一定時間ダメージを受けないと自動回復する。ただし被弾時に無敵時間などは一切なく、集中砲火を浴びると一瞬で塵にされる。いずれも必然性があるから採用された様式だが、従来のゲームとかけ離れているため、難しいと感じる者も多いだろう。事実、1面をクリアするにも最初は苦勞するものだ。そこで「この機体の性能を引き出していないのか?」と感じたなら、君の兵士としての勘は正しい。



大気圏突入時、帰還が間に合わず燃え尽きるアサルトスーツ。パイロットの名をゾウザリーという

友軍機とともに壮絶な艦隊戦に挑む。散りゆく数多の命、時代が求める代償が君にも見えるか?



い。本作には敵軍の出現パターンがなく砲台など固定物以外は毎回ランダムに現れる。それに対応する手段は経験、勘、技量、戦術であって、暗記能力ではない。また、携行する武器も任意。弾数無制限のマシンガンを持たず、弾切れで死ぬ自由も与えられている。それもまた、弾切れを恐れながら戦うという状況を意図的に作って楽しむ要素となる。こんな極端にマニアックなゲームはチャレンジ精神旺盛なあの時代のメガドライブでしか生まれなかったのではないか。だからあの時代を愛する者は今も叫ぶのだ。ゾウザリー! と。

移植・復刻

Wiiバーチャルコンソール配信中 600Wiiポイント

遠すぎたアーケード

最大の強敵は体感ゲーム？ 絶望的な「ハード格差」をガッツ&テクニックで乗り越えるメガドラ魂！

Text: 多岐清史 (スーパースライダ)

アーケード移植の救世主！

われら生まれた日は遅いとも、死す時は、同じ日、同じ時を願わん！
メガドラとアーケードゲームとは、三國志の「桃園の誓い」に負けない固い絆で結ばれている。お婆ちゃん、なんでメガドラのCPUはMC68000なの？ それは業務用の基板と同じものにして、アーケードゲームを片っ端から移植するためさ。セガにとっての「ホーム」とはゲーセンであり、着々と積み立ててきた業務用ゲームこそ資産であり貯金。

セガ・マークIIIは性能不足でリングを降りたが、ハイスペックを誇る貴様なら奥義を伝承できるだろう。アーケード移植の救世主、ここに降臨！

しかし、移植の道は虎への道よりつらくて険しい。何しろローンチタイトル「スーパーサンダーブレード」から、いきなりアーケードの手に厳しい洗礼。3Dモードでは板チョコ(ピル)がよきによき生えてくるわ、2Dモードじゃ原作にあった高低差もなくなってるわ、全然「スパー」じゃない。「スパー」スハリアーII」が原作との真っ向勝負を避けてオリジナルの「II」にした賢さがしみじみわかります、トホホ。

それでもメガドラはやればできる子。今のCAVE弾幕シューティングのご先祖様に当たる東亜フンの「達人」がデビューから1年ほどでスピード移植され、アーケード基板と「義兄弟」のハードさまさま。ボムを炸裂！ポーズをかけてる間、ボムが利きっぱなしの仕様もステキ！

メガドラの移植ものを言うことは、「ああ、また育ったなあ」と親戚の子どもと会うみたいな喜びがあった。アーケードという「大人」に背伸びして肩を並べようとするメガドラ、見るたびに進化していくプログラム。

で、ついこの前はひざ丈ぐらいだったのに、「大魔界村」では「アーケード並み」にビッグになって驚いたのなんの。しかも「スーパーサンダーブレード」(3ヵ月で開発)と同じ中裕司さんのプログラムと知って一度びっくり。カプコンのCPS基板とメガドラの相性がバツチリだったのか、「ストライダー飛竜」も少し動きのパターンが削られてたけど良かったなあ。あ、「ストライダーリターンズ」はナシの方向で！

こうしてアーケードをガッツ食らったメガドラ移植だが、本当の強敵は「外」ではなく「中」にあった。セガの得意技というと、ゲーセンの中でもバケモン級の体感ゲームと来てるのだから。こと「アフターバーナーII」は、先輩のマークIIIが砕け散った難敵だったけど、電波新聞社が入ビード感そのままに移植して陥落。やっぱすげーぜメガドラ！「ギョラクシーフォース」移植のアレさで支持率ダウン。「ゲーセンのゲームが一番早く遊べる」とうたう家庭用ハードと、「家庭用に移植できてたまるかー」とお高く止まる体感ゲーム、これってどういうツンデレ的ブノイですかセガさん。

むしろトップランナーたらんとしてムチャしない他社アーケードとは

仲良しで、ナムコも「フェリオス」や「マーベルランド」は原作に近いプレイ感覚で(でも「ドラゴンスピリット」とか人気タイトルはPCエンジンに振るんだよね)「データーイスト」も「ミッドナイトレジスタンス」をループレバー操作がなくなった代わりに(?)BGMが原作よりバツグンに重厚になり、いい仕事をした。ああ、僕らメガドファイバーはアーケード移植に満足さ。何も思い残すことはな……かったら、スーパー32X買ってまで「スペースハリアー32X」や「アフターバーナーコンプリート」を遊んでなかったさコンチクショー。食べ物とアーケード移植のうらみはコワイのです。



残念な出来だった「スーパーサンダーブレード」だったが、メガドラ+アーケードの逆襲はココから

1990

1990年のゲームがとどろく

“移植は不可能”とすら言われた1989年のアーケード作品が、驚愕の完成度でメガドライブに光臨！

G-4037



ストライダー飛竜

メガドライブ セガ アクション

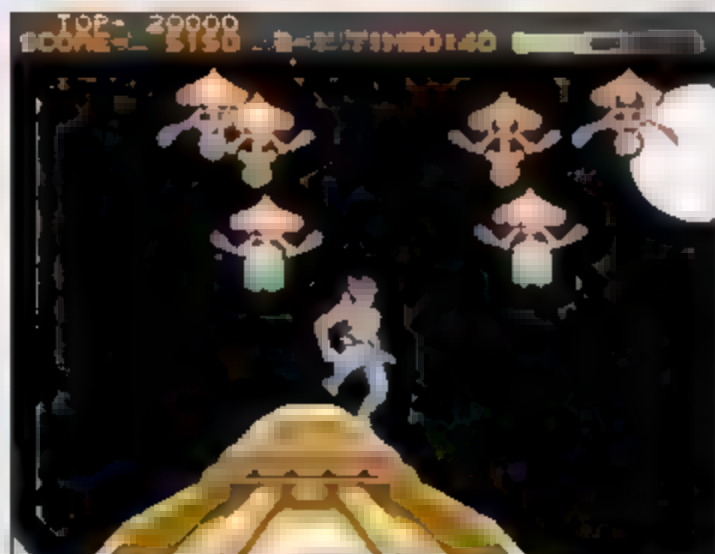
1990年9月29日 / 7000円 / 1人用 / 8メガ

Text=筒本進一(フリーライター)

ストライダーの戦いは ドラマに満ちて



野を馳せる者、その名は飛竜。敵は世界。行く手を阻む人と兵器の群れまた群れ。大小の戦闘ロボ、百発百中のリーダー連動高速弾、すさまじいパワーのサイボーグ、バイオ技術でよみがえった恐竜、大空を支配する空中戦艦。未来兵器を前に武器は光剣サイファアと体術のみ。闇に舞い敵に肉薄しすべてを寸断し闇に消える。寡黙なるプロフェッショナル、死にゆくときすら無言。プロフィールは不明、ただ二文字の名のみを記す。謎の組織「ストライダーズ」最強の男、世界の支配者と戦う。アクションゲームの金字塔、それが「ストライダー飛竜」。守りを固めた基地も陰しい自然も飛竜の行く手を阻めません。その活躍はまるでクリフハンガームービー。垂直の壁を



月光のモスクに暗殺者がひとり。襲いかかるは無数の飛行メカ。音楽も切り替わり、クライマックスへ

昇り、天井を伝う。警戒厳重なビル谷間を飛び渡り、地雷が埋まった雪原の急斜面を駆け、半重力装置に振り回され、逃げ出したボスの飛行機につかまり一騎打ちを演じるといった、手に汗握るアクションが展開します。地形は単に行き手を阻む障害ではなく、そこにスリルとドラマが存在するのです。



地雷の爆発に追われ雪原を駆ける。インタラクティブなアクション映画。ゆめゆめ失敗するなかれ。その先に待つものは死



敵機にぶら下がる。眼下に奈落、頭上に強敵。彼女らを越え、悪魔の名を持つ空中戦艦を討て

けるという形式となっていました。しかしメガドライブ版で初めてBGMの切り替えが行われ、本来の形で演出が完成。メガドライブ版に先んじて発売されていたアーケード版サントラに収録された膨大な未使用曲の用途が明らかにされたのです。映画を体験するというのはなかなかできる体験ではありませんが、「飛竜」ではそれが可能です。難度は低くクリアはたやすいのですが、その先があります。より華麗に、よりドラマチックにクリアする。心の中にある飛竜の姿に近づくための長い旅が、クリアの瞬間から始まるのです。

移植・復刻

Wiiバーチャルコンソール配信中 600Wiiポイント

1991

移植・復刻

W

バーチャルコンソール配信中

600W

ポイント

ボールを持ってからではなく、相手にボールを持たれてからが熱い。それがこの『レスルボール』だ。

T-14043

1-2
PLAYERS

レスルボール

メガドライブ バンダイナムコゲームス アクションスポーツ

1991年2月8日 / 5800円 / 1 2人用 / 4メガ

Text=高岡昌己(フリーライター)



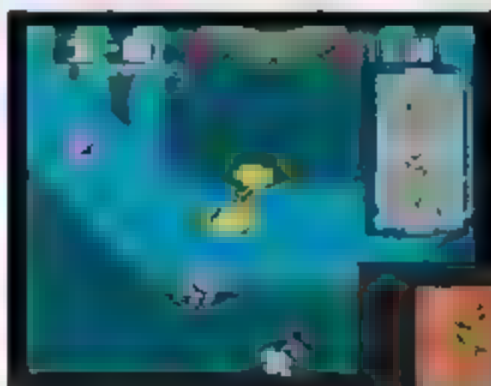
近未来的バイオレントと完成度の高い球技が融合!

みなさんは「オージーボール」という競技を知っているだろうか。正式にはオーストラリアン・ルールズ・フットボールと呼ばれる競技で、その名の通りオーストラリア式のフットボールである。オーストラリアでは大きな人気を誇るスポーツだが、現在の日本では知る人ぞ知るスポーツ。しかし80年代半ばには横浜スタジアムで公式戦が開催され、テレビ中継されたこともある。

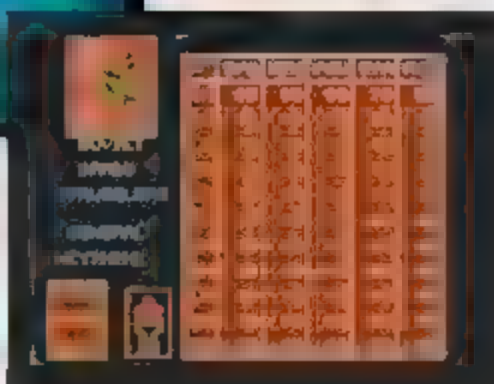
そのテレビ中継や宣伝の中で大々的に伝えられていた特徴が、顔以外の上半身にもタックルが許されていることと、ボールを取るために仲間の背中に乗ってジャンプするシーン。結局2回しか公式戦開催およびテレビ中継はされなかったのだが、そのインパクトはとても強烈だった。

雑誌で「レスルボール」の紹介記事を見たときに、その記憶が突如としてよみがえった。そしてこのゲームからはオージーボールとともに、もうひとつの匂いが感じ取れたのだ。それはマンガ「コブラ」に登場する「ラグ・ボール」だ。野球とアメリカンフットボールを合成したようなこの架空のスポーツは、ボールを持つている守備側の選手が走者に対して、パンチやキックなどどんな攻撃をしてもいいことが特徴。走者もそれに応じることができると、ケガはもちろん時には死に至ることもある。そのバイオレントな雰囲気、「レスルボール」からもプンプンと漂っていたのだ。

それらはいいい意味で裏切られた。アメフトをベースにした独自ルールながら「レスルボール」の競技としての完成度が高く、3つのボタンを駆使しての操作感覚も良好。強力なタックルで相手を弾き飛ばしたり、気絶させることがメインではなく、それらを駆使してゴールを目指す競技としての目標が明確だったのだ。そして登場するチームに球技とは無関係な柔道や空手、カポエラなど、世界各国のさまざまな格闘技を配置したことも、そのギャップでゲームとしての魅力が増していると言える。



死屍累々と倒れ込む選手たち。選手パラメータにHPがあり、それがあると気絶してしまう



サンボ・ストラグラーズは旧ソ連のチーム。このゲームの発売から約10ヵ月後、連邦は解体する

もちろん各チームの戦力が均衡でないため2Pプレイ時はチーム力の差で勝敗が決まってしまう、どのチームを選んでもタックルの種類が同じでそれぞれの格闘技の特徴が出ていないなどマイナス要因もある。それでも配信による復刻はされたものの続編が発売されなかったことが驚きの完成度だった。

このゲームの舞台は2010年。残念ながら「レスルボール」は現実とならなかったが、続編登場は期待したいところ。バイオレントな雰囲気や格闘技チームという特徴は、今ならより生きると思うのだが……。

メガドライバーの サンタは 鍛冶町にいた

SEGA 専門通販会社サンタがなかったら、オレはメガドライバーであり続けなかったと断言する!

鮮明な画像はサンタの S端子ユニット

2008年3月末セガダイレクトが閉鎖する直前、トフルで電話注文のみで対応となった時、何やつても最後までセガだ! いとしい! と微笑ましく思い、同時に通販会社のサンタを思い出したヤツは挙手しろ。オレは雄々しく手を挙げる!

有限会社サンタ。セガ専門の通販会社で、地方のメガドライバーほど愛用したことがあるのではないだろうか? 地方ともなると全くメガドフのソフトが売ってないなんて状況

はよくあった。そこで輝いていたのが「Beeper」に広告を掲載していたサンタだ。ちゃんと早めに注文を入れておけば、オノの地元である岐阜県であつても発売日か、なぜかその前日に届くというステキな存在だった。「シャイニング・フォース」は3日前に届いたような覚えがある。さらに時々誌面より1ヵ月も早く未発表タイトルの名前が小さく出ていたりと思えないページでもあった。そんなセガ系の老舗サンタはもう閉店している。2000年あたりまでは存在していることを確認していたが、いつ閉店したのかはわからないんだよねあ……。ということ、誰か教えてください。

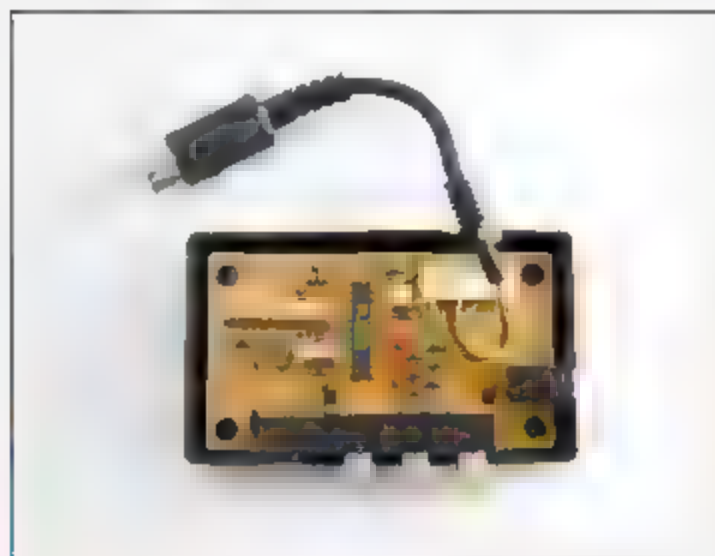
ステキなサンタはゲームソフトだけでなく、オリジナルアクセサリも販売していた。「S端子ユニット MEGA S-01」「02」がそれだ。現在においてなおメガドライバーであるのなら必要不可欠なS端子出力を可能にしたユニットである。「S-01」はメガドライバー、「S-02」はメガドラ2に対応を意味し、従来のケーブルでは走査線は約300本だが、S端子出力では400本以上に増大。ドットがキンイに表示されるため、シミュレーションやRPGの小さな文字が読みやすくなるなんて広告に書



「S端子ユニット MEGA S-01/02」の準備状態。ケーブルが生えまくりで、メガドラブラックが映える

かれていた。価格は4900円でそれほど高くもなく、手にした人は多いのではないだろうか? もちろん、従来よりも画面はキンイになり、ますますメガドライブへ偏向していったことなど言うまでもない。ちなみにセガハード大百科には掲載されておらず、製品のどこにもセガの文字がないので非公式アイテムと思われる。MDのロゴはあるんだけど。

また同じコンセプトのアイテムは電波新聞社(マイコンソフト)からも発売されていた。こちらはRGB出力を備えており、メガドライブ2用の後期型「XMD-3」にはS端子出力も追加されたと知ったのは、世の中がドリキヤスになった時で、



今ならレアかもしれない中身。左側にある黄緑色のゴムに包まれたネジが「TRIMMER CAPACITOR」だ

1991

アーケードからメガドライブへと移植された、ステルス・ドロボーアクションの傑作。

G-4046

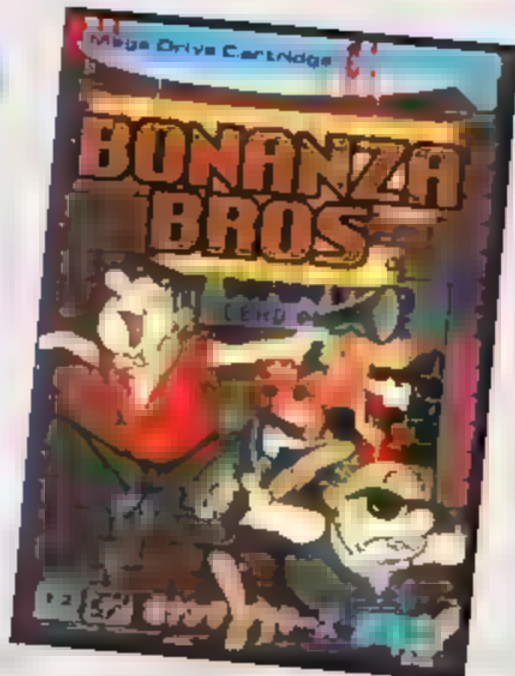


ボナンザブラザーズ

メガドライブ/セガ、アクション

1991年5月17日/6000円/1 2人用、4メガ

Text=池谷勇人(フリーライター)

おれたちや無敵の
ボナンザ兄弟

あらゆる悪がはびこる街、バッドタウン。そこにたった二人で戦いを挑む、正義のドロボー兄弟がいた。その名も、ボナンザブラザーズ。今日も二人は、悪徳商社やインチキカジノを舞台に大暴れ。果たして3分以内にすべてのお宝を奪い、無事に建物から脱出できるか？

もともとはアーケードで人気を博した同名のタイトルを、メガドライブに移植したのが本作「ボナンザブラザーズ」である。少々クセのある絵柄やゲーム性、自由度の高いゲームデザインなど、いかにも「あの頃のセガらしいセンスが満載で、今でも根強いファンが多い作品だ。

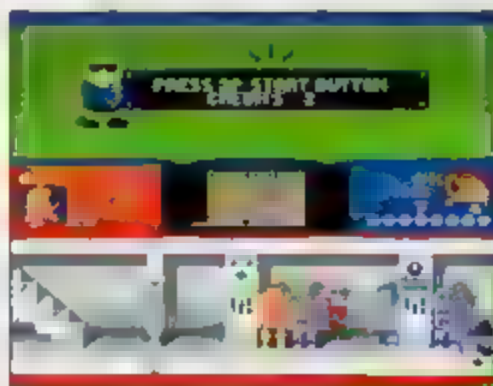
面白いのが、二人はあくまで「義賊」であって、間違っても敵を撃ち殺したりはしないという点だろう。



二人同時プレイも本作の魅力。1P側がノッポのROBO、2P側が太っちょのMOBOをそれぞれ操作する

唯一の武器である麻醉銃も、敵を数秒間気絶させるのみで、しかも盾を持った警備員に対してはほぼ無力。そのため基本的にプレイヤーは、敵を倒すのではなく、敵に見つからないよう隠れながら進んでいくことになる(これに気づかないと「アッ」という間にゲームオーバーになってしまう)。柱の陰に隠れ、警備員が前を通りすぎたスキに一気に階段へダッシュ。わずか3分間という制限時間の中で、時には慎重に、そして時には大胆に、警備員の網をかくぐりながら進んでいくスリルは格別で、まるでホントに自分がドロボーになったような緊張感が楽しめた。

また、随所に散りばめられた「コ



ロボの頭を拝借して隠れたつもり!? 思わず笑ってしまうような仕掛けや演出も楽しい

ステージの仕掛けを使いこなすのもポイント。ジャマな警備員はプレス機で押しつぶせ



ミカルな演出も本作の魅力のひとつ。ずっと隠れているとハエが飛んできて頭に止まったり、ロボットが立ち並ぶ通路で隠れようとすると、隣のロボットの頭をハズして、自分がロボットになりすましたりと、思わずブツと吹き出してしまいうようなギミックがあちこちに隠されている。このあたりのセンスは「これぞセガ」といった感じで必見だ。

移植にあたり一部ステージがカットされてしまったが、移植度はかなり良好。今ならバーチャルコンソールでも配信されているので、未プレイの人はぜひ遊んでみてほしい。

ソニック、 音速でアメリカを 駆け抜ける!

周回遅れのバトンを受け取ったハリ
ネズミは、はるか太平洋を渡りアメ
リカ横断ウルトラダッシュ!

『ソニック』多岐満史 (フリーライター)

ゲームを飛び出し、アメコミも 制覇しちゃったソニック!

アレックススキッドがスタコラした
りおにぎり食べてる間に、セガ・マ
イクスはファミコンに巻き返せない
大差を付けられてしまった。バトン
を渡されたソニックがマッハの速度
で追い上げるにしても、走り抜ける
コースは日本を離れてはるかアメリ
カを一周、というか北米制覇? コ
ーチ、風呂敷広げすぎッス!

とは言えないお家の事情を、当時
のセガは抱え込んでいた。北米版の
メガドライブであるジェネシスはSNE

S (海外版スーパーファミコン) に
2年も先行していたけれど、いまい
ちアドバンテージを生かせてなかつ
たのだ。マイケルのわがままを叶え
すぎたネバーランドな「ムーンウォ
ーカー」が出ちゃったのも、日本で
なじみの薄い「ジョーモンタナ ノ
ットボール」などアメフトが充実し
たのも、あちらの市場を獲りたかつ
たから。

で、ソニックもスタートを切るに
あたり、アメリカで「フライング」
することにした。北米版ジェネシス
の発売日(91年6月23日)が、日本
版(同7月26日)より約1カ月も前
倒しされたのである。どうして?
SNE S (8月発売) を迎え撃つた
めに決まってる。「ソニック」が「獣
王記」(海外では人気者)に代わり本
体にバンドルされたばかりか、比較
CMまで打つ気合の入りのよう。調子
こいてるヒゲオヤジをぎゅいーんと
抜き去ってやったぜエエエエエ、い
や「なんとか3」だから、NES
(海外ファミコン) 版だから相手は!
日本よりスピード大好きな車社会
であるアメリカではソニック人気も
勢いがつき、92年内にはジェネシス
の全米シェアを55%まで伸ばしたV
IPな活躍ぶり。このチャンスに追
い打ちをかけるべく、ソニックの

父・中裕司はSOA(セガオプアメリ
カ)に日本チームとともに乗り込み、
「ソニック2」の制作に取りかかる。
天才・ミーツ・天才。「2」に新た
に参加したマーク サーニーもまた、
こんでもない怪物だった。16歳の時
に数千人から二人が選ばれる素粒子
のプロジェクトが「面白くない」と
ゲーム業界に入り、19歳の時には
「マーブルマッドネス」をひとりで開
発。中々マーク2人同時プレイ、
画面分割した対戦、前作以上に「速
さ」を感じさせるステージ構成。「ア
メリカンDNA」は、カオスエメラ
ルドにも匹敵する力を与えたのだ。
その後、マーク作品が「クラッシ
ユ・バンディクー」とか動物ものが



さりげに「面からん」ブっていう荒技で8ビットに
を見せつけたニクイやつ。全米も一発でメロメロ

多いのは偶然さー(たぶん)

全世界で「ソニック」と名のつく
ゲームは約5300万本も売れ、今
でも海外ではソニック人気が安定し
て高いのは、アニメやコミックによ
るところが大きい。03年にア・メ
「ソニックX」が制作される時「やつ
と念願であるアニメ化が実現しまし
た」とおっしゃってた中さん、それ
5回目(OVA含む)ですってー

「ソニック2」の熱気冷めやらぬ93
年には、なんと異なる2つのテレビ
局で、内容の違うア・メが同時放映
される快挙を成し遂げている。「コミ
ック版の「Sonic the Hedgehog」
も好評につき180巻以上にも上る
長期シリーズとなり(ソニックは自
由のために戦う「フリーダムファイ
ターズ」の一員、などオリジナル設
定)今やソニックはバットマンやハ
ルクと並ぶ「アメコミ」ヒーローな
のである。

いろいろあったオジサンとも「大
乱闘入マッシュブラザーズX」で殴
り合ったらマブダチと「マリオ&ソ
ニック AT 北京オリンピック」で
コンビ結成して全世界500万本突
破。アメリカを一周して北京で握手
するスケールのでかい和解をしたわ
けですが、置いていかれたア・メ
スさんとの仲直りはいつでしょうが。

1991

孤高のソニック、
ご近所のレンタヒーロー。
どちらもセガの象徴だ!

G-5508



レンタヒーロー

メガドライブ セガ RPG

1991年9月20日/8700円/1人用、8メガ

Text=ぼっふふらい(フリーライター)



あんまり気張らず適当に。
最後まで続けてナンボです

序盤は豪華だけどラストは尻すぼみ、というゲームって何か嫌だね。販促的には最初豪華で売っちゃえば勝ち、みたいな。そりゃそうなんだ、売れなきゃどんな名作も存在しないのと一緒になんだから。でも、中には序盤イマイチだけど最後に向かって良くなっていくものもある。「レンタヒーロー」はその代表選手だ。

何しろ序盤は「パーティの余興で着ぐるみ怪獣のオヤジ(実父)」と変な戦闘スーツで対決「猫探し」「子どものラブレター配達」だのと、本当の意味でのお使いゲー。盛り上がるもクソもない。フィールド移動速度もメガドライブRPGの伝統(?)どおり遅く(変身時は速い)、探しものや謎解きもめんどくさい。戦闘は対戦アクションだが最初は技がパンチ

と跳び蹴りくらいしかなく、まあ地味だ。見どころはセガ本社の周辺地域をモデルとした地名(オートリール大鳥居)や歴代セガゲームから引っ張ってきた小ネタ(「ファンタジースタ」のアリサが妹の名前、怪しい薬の名前が「アレックスキッド」のパプリンなど)で、そこにニヤリとできる生粋のセガ人でなければ楽しみにくいものがある。

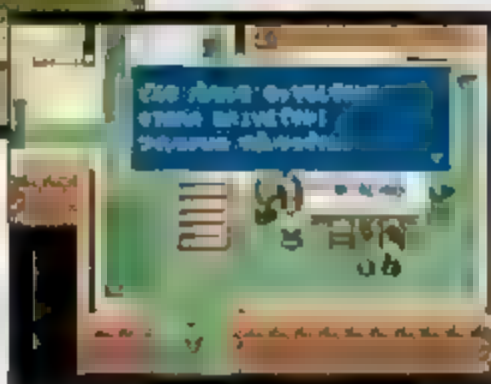
しかし、そんなお使い仕事のエピソードひとつひとつがその場限りの使い捨てではなく、ストーリーを構築するために必要なパズルピースだったとしたら? そう、一見しようもないお使いの数々に登場する人物や事件が、最終的にはどれも意味のあるものだったという構成なのだ。だからラストまでプレイしたあとでは最初どうでもよさげだったチヨイ役の面々もそれぞれ印象に残り、いプレイ後感で満たされる。誰もがB級ゲームであると認めながらもずっとリメイク続編希望が根強かつたのはそのためだろう。また、歴代セガキャラクターの中でも庶民的でありながらもちゃんとカッコイイという貴重なタイプであったことも、人氣の一因ではないだろうか。

今あらためてプレイしてみると、やはり強烈なB級感に腰砕けにならざる

をえない。やるぜ! という意気込みはなく、じゃーねえなセガはまったく……という奇妙なくされ縁のダチにつき合うような気分一杯になる。そこが魅力、と言っても理解できない人には全然できなさそうな気もするが、実際問題としてこの世にあまり存在しないタイプのゲームであることは間違いない。ちなみにドリームキャストでリメイクされた「レンタヒーローNO.1」も同じ空気を残しているが、チープさが味となっている作品だけに、2Dのほうがらしさがあっていいのかも。リアルじゃないのもゲームの魅力だしね。



戦闘画面は対戦格闘ゲーム風。難しい駆け引きはないが、そこそこ戦わないとダメ



昔「TERA DRIVE」というメガドライブも遊べるPCがありまして。そういうネタ掲載です

移植・復刻

Wiiバーチャルコンソール配信中

600Wiiポイント

1991

ソダン剣法は

圧倒的な物量に立ち向かう鍵は、
4種の秘薬！ ソダン剣法の極意、
薬にあり！

G.4056



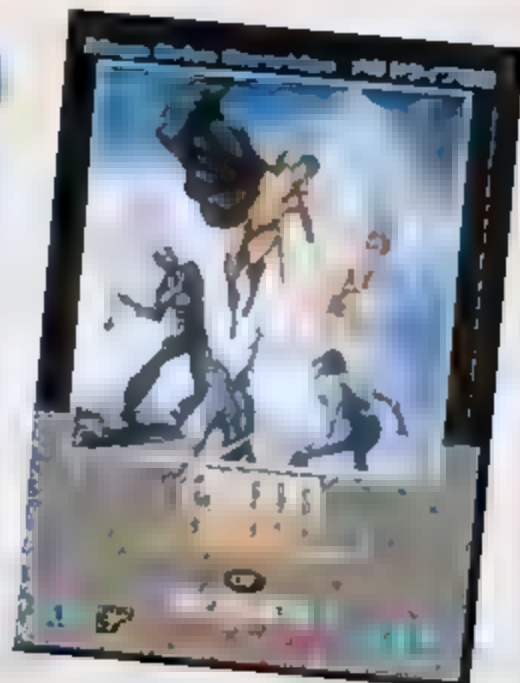
ソード・オブ・ソダン

メガドライブ/セガ アクション

1991年10月11日/6000円/1人用/4メガ

Text=箭本進一(フリーライター)

「理不尽に立ち向かう」というゲーム性



メガドライブの時代は横スクロールアクション華やかなりし頃。このハードでは特に多くの作品がリリースされましたが、中でも「ソード・オブ・ソダン」はプレイヤーに強い印象を与えました。

主人公の勇者兄妹は、筋骨隆々過ぎる肉体ゆえか、歩みは遅く、振り向くだけでも特殊な操作が必要なのです。師匠である勇者ソダンから習ったのは隙だらけの4つの剣技。王者の技なのか、ジャンプしての攻撃などという奇手は存在していません。それでも王国復興を目指す彼らに容赦なく敵の大群が襲いかかります。無双で千人斬りのバツサリ感！なんて要素をゲームがフィーチャーするのは十年は先の話なので、超ロースペックの勇者たちで理不尽な攻撃

をしのぎきるしかありません。

普通に遊ぶと1面冒頭のザコで全滅し、2面の理不尽な槍ぶすまで全滅し、3面の大男の倒し方がわからず全滅、4面のゾンビを倒した際に放たれる火球で全滅、5面のほとんど見えない即死落とし穴、そして溶岩ブイル&火球のコンビネーションで全滅するので、世界は敵意に満ち満ちています。

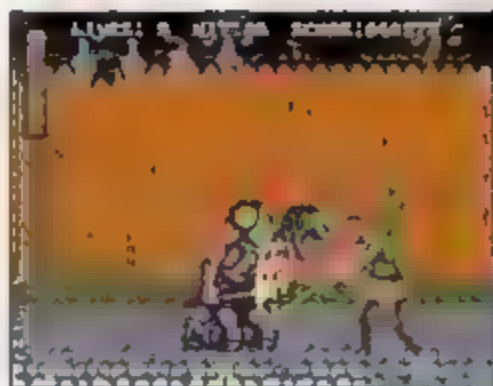
明るい要素なんて何ひとつないのですが、4種類の薬の使い方を覚えろとわずかな勝機が見えます。赤・青・黄・透明の薬を調合。魔物狩人を思わせるモーションでゴクリと飲み干せば、体力が回復する、攻撃力が上がる、剣で斬りつけると爆発が起こる、無敵になる、先の面へワープできる……とさまざまな奇跡が起こります。そう、薬を使えば敵との戦いがかんたんになるのです。

敵を倒してどの薬が出現するかは基本的にランダムのようなので、毎回ゲームの展開は大きく変わります。また、薬の効果を知れば、4種の薬に優先順位を付けてより効果的に使えるのです。たとえば黄の薬は単体では敵にダメージを与えるだけ。しかし、強敵である大男に使えば、一発で膝を屈させ、薬にトドメを刺せるようになります。赤の薬はつい

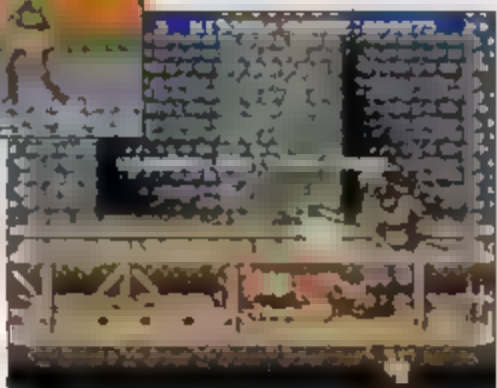
透明の薬と合わせて1UPを狙いたくなりますが、余るようならほとんど使って攻撃力を底上げ。青の薬と透明の薬は無敵になれるため、難所に備えて残しておくのが有効です。

メガドライブ「ソダン」の剣術とは、物理的な技に秘薬を組み合わせた、特殊なタイプの魔法剣に違いありません。「薬の力で強敵をねじ伏せる」やり方さえわかれば、本作の面白さは何倍にもアップします。快適ではないにしろ、歯応えのある戦いが楽しめるのです。本作のゲーム性とは「理不尽に立ち向かう」ことにほかならないのでしょうか。

大男は膝をつかせて首をはねるという手順でしか倒せない。残酷描写だが年齢制限はなかった



すべての色の薬を混ぜて飲むと、「勝者は薬を使わない」のメッセージとともに即死。ひどい罠だ



1992

POSE USE

千回遊べるマップ自動生成型
ローグライクアクションゲーム。
嘘じゃないよ、嘘じゃないって!

G-4066



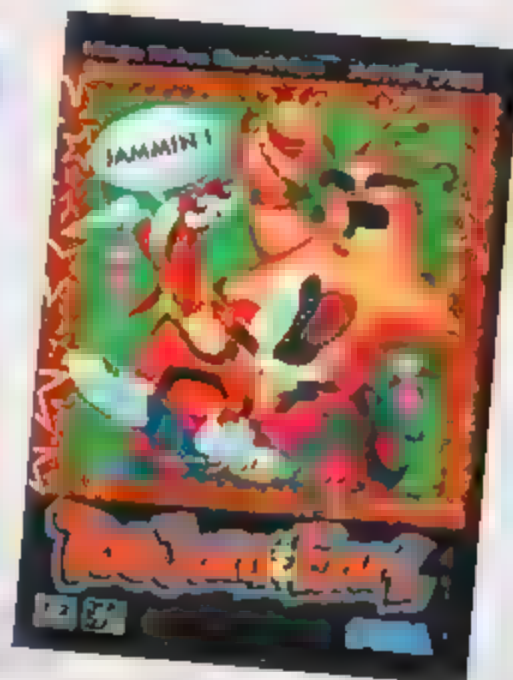
トージャン&アール

メガドライブ セガ/音楽アクションアドベンチャー

1992年3月13日/6800円/1・2人用・8メガ

Text=ぼっぶふらい(フリーライター)

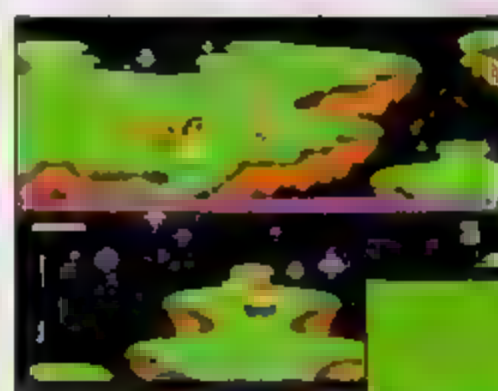
移植・複製



ヌルい洋ゲーって
実は最高なんじゃないか?

パッケージを見ても、画面を見ても日本人がピンと来る要素なし!でもこれ、バーチャルコンソール第一弾に選ばれた折り紙付きの傑作なんでヨロシク。ヒップホップが大好きな平和的宇宙人、トージャンとアールを操作して、階層型フィールドに隠された宇宙船のパーツを10個集めるという探索型ゲームで、マップは毎回自動生成なので繰り返し楽しめる。要は「風来のシレン」なんかの洋モノといえば説明が早い。ただ、大きな違いとして、戦闘メインではなく探索メインだということが挙げられる。基本のアクションは移動と忍び足で、敵(地球人)は基本的に避ける。どうしてもダメそうなら最大16個持ち歩けるアイテムを使って対応。アイテムは1回使うまで効果

が不明で、28種類。ほかに体力を回復する食べ物や売買、鑑定に使うお金が落ちている。ステージは階層フロア状で、マップ内にあるエレベーターで上へ向かう。下へは崖から飛び降りることで戻る(戻される)。洋ゲーによくある理不尽な難易度ではなく、やばくなったらとりあえず移動速度アップアイテムで逃げるか、最悪でも下のフロアに飛び降りるなどすれば緊急回避できる。敵に囲まれると詰みなケースもあるが体力&残機制なのでフルボッコ終了、というケースは少ない。それよりもむしろ自動生成されるマップの善し悪しが難易度を左右する。ジャンプや飛行はアイテムを使わないとできないので、地続きじゃない地形の先にエレベーターやパーツがある場合にそれを越える手段がないと詰む。故に持てるアイテムをいかに充実させつつ進むかがクリアの鍵を握る。



赤いトージャンとパンツのアール。2人プレイだと画面分割で別行動できてきちゃうぜ!



16個持てるアイテムは1度使うまで効果が不明。序盤で使って効果を確かめておくといい

とか、ルートビアを飲むとゲップが出て忍び足でできなくなるとか、武器はトマト投げだとか、日本人の感性だと出でこない要素満載。敵もショットピングカートを押すおばちゃん、芝刈りオヤジ、イカれた歯医者など日本人にはないセンスが爆発だ。また、2人同時プレイをすると近くにいたり一画面、離れて行動すると画面分割になるところや、タッチすることで体力と金を分配したり、アイテム交換するなど協力できる要素が多く、とても盛り上がる。操作が簡単なので接待用にも便利だ!あと、音楽超クール!

W バチャルコンソール配信中 600W ポイント
Xbox LIVEアーケード「トージャン&アールコレクション」収録、配信中・800マイクロソフトポイント

1993

移植・復刻

友人が家にメガドラをやりに来て
気づけば朝になっていた。
そんなステキゲームなのさ。

G-4091



ベア・ナックルII 死闘への鎮魂歌

メガドライブ/セガ/格闘アクション

1993年1月14日/7800円/1・2人用/16メガ

Text=ぼっぶふらい(フリーライター)



お前が殴って！
俺がケツを叩き割るッ！

見てのとおり殴る、投げる、武器を振り回す暴れゲーム。醍醐味はもちろん2人同時プレイだ。当時の模様をここに再現してみよう。

「友人は主人公のアクセル。こいつは立ちパン連打から大技のグランドアッパーが強い。正面にはほぼ無敵くさい。さらに体力消費技のドラゴンスマッシュはお手軽に出せる龍虎乱舞といった感じでバカスカ殴れるとんでもなく気持ちいい技だ」

「俺はレスラーのマックス。デカニブキャラだが、背後掴み投げのアトミックドロップが凄くさい威力。ズガンーという景気のいい音とともに尾てい骨を粉碎するぜ！」と、簡単なキャラ紹介とともにプレイ開始。基本は殴りが強いアクセルが前で敵を殴り、アクセルの背後を狙って

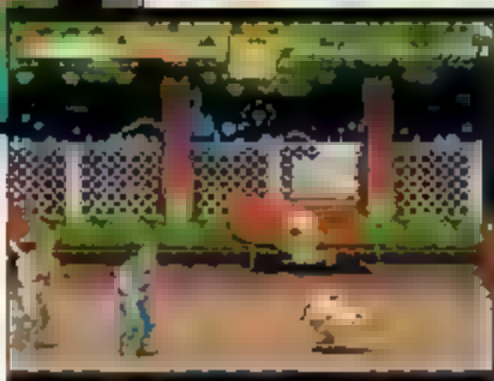


強すぎるほど気持ちいいアクセルのグランドアッパーと、ぶっ壊れた威力のアトミックドロップの競演

回り込んでくる奴をマックスが背後から掴まえてケツ割り、という戦い方をやる。敵の数が少ないときはアクセルがジャブでひるませてマックスがケツを割る。ザコはどんな奴でもケツを割ればほぼ一撃だ。ちなみにアクセルとブレイズって女キャラは掴み中にジャンプで敵の背後掴みに移行してジャイマンが出せる。この動きがマックスはできないので、2人プレイで背後をとるチャンスを作ってもらわねえ。この手のゲームだとボスの体力ゲージは色が変わって実質ゲージの長さの2〜3倍だったりするが、アトミックドロップを決めると一瞬で色が変わってギューンと減っていく。この気持ちよさ



ひとりで遊ぶときはブレイズのバニー脚線美をうろたえながら観賞すると幸せになれる



メルゲーに興味はない！という猛者はきつついサミーで難易度HARD以上を推奨しよう

はちょっとほかのゲームでは味わえないんじゃないかな？ 気持ちよさもさることながら、このゲームは敵の動きもすごい。難易度HARDESTでプレイするとザコがものすごいスピードで背後に回り込んで羽交い締めにしてくるイカレロジックで、あまりの凶悪さにゲラゲラ笑いながら遊んだ記憶が。ノーマルでプレイするとクリアまで終わらないぐらい遊びやすい難易度なので、朝までプレイにならないように難易度を上げてやるのが丁度よかった。ガチャガチャプレイでもかなり楽しめるので、子持ちゲーマーにもオススメ！

W バーチャルコンソール配信中 600W ポイント
PlayStation®Network セガゲームアーカイブス配信中
Xbox LIVE ゲームマーケット「ベア・ナックルII 死闘への鎮魂歌」配信中 600円(税込)

メガアダプタが誘う セガへの道

過去との決別をするのかしないのか、そんなあいまいさがどうしてもなくセガ的だった周辺機器。

Text=風のイオナ (FLOOR25)

新生セガ人にとってあこがれ だったマークⅢまでのセガ

あまりに普通すぎるファミコンユーザーだった自分はクラスの中でひととき浮いている3人組のことが気になっていてしょうがなかった。その3人とはSG-1000時代から生粋のセガユーザーA君、親が突然オセロマールチビジョンを買ってきてしまったためにセガの道歩くことになったB君、セガ・マークⅢに魅せられて道を踏み外してしまったC君だった。この3人の結束は例えるなら『大旋風』のボス戦車並みに固かった。同

時に反体制の旗の下に集まっているかのようなパンク雰囲気も感じられる生きざまには外側から見てる者として痺れないわけがなかったのだ。

そんな自分もメガドファイブ購入をきっかけにセガユーザーとなる日がやってきた。だけどセガユーザーになったからといって、あの3人に近づけたような気は全然しなかった。なぜならメガドフはメガドフ以前のゲームを遊ぶことができなかったからである。メガドラで初めてセガハードのユーザーになった人にとって、マークⅢ以前の世界というのは、ある種の憧れの世界だった。

その後、メガドラ外部ユニットの先頭打者として登場したメガアダプタを装着することによって、メガドラ以前のゲームが遊べるらしいという情報を手に入れた。メガアダプタはマークⅢまでのセガを知らないユーザーが抱いていた「過去への憧れ」という大きな穴にすっぽりと収まった……かのように見えた。

いざ使ってみたメガアダプタはSG-1000シリーズのソフトは非対応、FM音源は鳴らない、おまけに接触が悪くてすぐ本体が認識しなくなり、いいとこなしの「球三振という、へっばこ具合を露呈するためだけに出てきた周辺機器というレッテ

ルを貼られてしまったのだった。

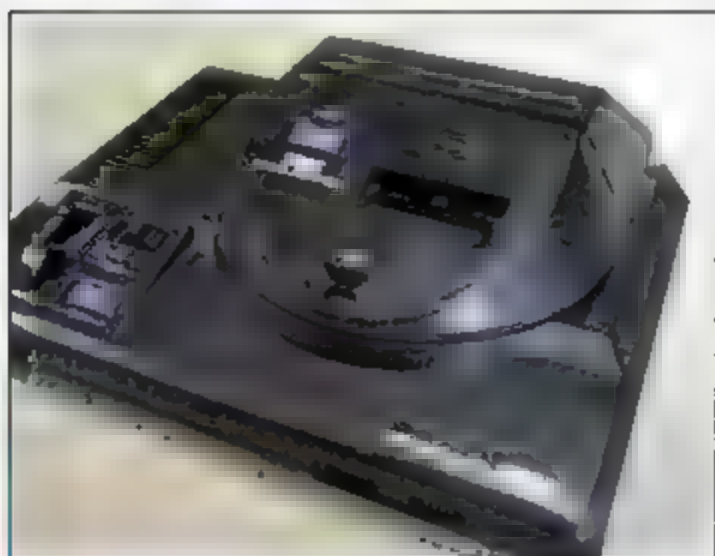
メガアダプタが つなげてくれたものは……

メガドラを遊び終えるときはしっかりと使いもしないメガアダプタを装着してから終了させるのが儀式だった自分。なんせ単体で放置しておくにはどうにも座りが悪く、結局メガドラに被せておくのが一番理想的な収納方法だったからだ。しかし、そんな自分の思惑も知らないでうちにメガドラを遊びに来るためだけにやってくる友人は「メガドフについているこのジャマなパーツは、いつも自分が取り外してからゲームを始めなきゃいけないわけで、それはたいへん面倒くさいうえに屈辱的なので、ぜひとも永遠に取り外しておいてほしい」と、こちらこそが屈辱的なことを言い放ってくれたので、永遠にメガアダプタを装着し続けてやろうと心に決めたこともあった。

そんなメガアダプタに不満を持ちながらも遊んだ「スペースハリアー」や「ファンタジーゾーンⅡ」そして「アノビCMを見た時からブレイしたくしようがなかった『ファンタシースター』などはずっと憧れていたタイトルだっただけに、ついに自分の手で遊ぶことができたという感動が

あったのは確かだ。とは言え、結局は夢を半分弱しか叶えてくれなかったメガアダプタの微妙なポテンシャルを埋めるべく、マスターシステムを購入するという本末転倒な結末が自分を待っていた。過去と今のセガをつなげてくれる役目を果たしてくれると思ったメガアダプタだったが、真の役目はユーザーにマスターシステムを購入させるためだったらしいことに気づいた時はすでにマスターシステムを手にしたあとだった。

「こうして濃いセガユーザーが生まれていくのだな……。」そんなことを思いながら、あの頃あこがれた3人のセガユーザーに少しだけ近づけたような気がした。



「実はマークⅢがそのまま入ってるんじゃないか？」なんてウワサが流れたこともあったよね

1993

移植・復刻

Wiiバーチャルコンソール配信中・600Wiiポイント

かわいらしい見た目と、まさに「超展開」と呼ぶにふさわしいストーリーのギャップで話題に。

G-4106

1
PLAYER

エコー・ザ・ドルフィン

メガドライブ/セガ、アクションアドベンチャー

1993年7月30日/6800円、1人用/8メガ

Text=池谷勇人(フリーライター)



地球の命運を背負うは 一頭の……イルカ!

ある日南の海を襲った、突然の大竜巻。あらゆる生き物は空へと巻き上げられ、平和な海はたちまち生き物の全くない、死の海と化してしまった。たったひとり残された、額に星の模様を持つイルカ「エコー」は、仲間を探して広大な海へと旅立つが――

ゲームをスタートすると、目の前に広がるのは一面の青い海と青い空。Cボタンで水をけり、一気に加速。水面近くまで来たら、タイミングよくBボタンでダッシュしてみよう。水上に舞ったエコーの体がクルリと一回転。ザバーン。ああ、なんて動かしにくい気持ちいいゲームだろう……というのが最初の感想だった。が、のんきに水中散歩を楽しんでいられるのも序盤の数ステージだけである。「海洋生物保護団体推薦作品」

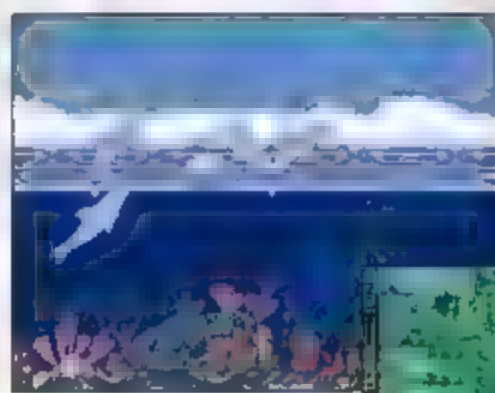
というのは表の顔。冒険の舞台はやがて、凶暴なサメがうろつく北の海や、古代文明の名残と思われる海底神殿を経て、ついには恐竜たちが闊歩する原始時代や、地球を狙う凶悪な宇宙人の船へと進んでいくことになる。クライマックスは巨大なマザレイリアンとイルカの一騎打ち……ってどんなストーリーだよ！ たった一頭のイルカが地球を代表して侵略者と戦う。指数関数的に話のスケールが広がっていく中盤以降の展開は、SF好きにはたまらないモノがあるが、ほのぼのの南洋アドベンチャーを期待して購入した人の驚きぶりはいかほどであっただろうか。謎解きやアクションの難易度も見た目と裏腹に高く、途中で投げ出してしまった人もかなり多かった。

しかし、そうした諸々のツツコミを差し引いても、本作の世界観、アクション性の秀逸さは特筆すべきものがある。超音波で仲間のイルカと会話したり、そこら辺の小魚を食べる体力を回復したりといった、イルカならではの生態もうまくゲームに落とし込んであって、リアルな海中のグラフィックと合わせて、ゲーム中はイルカ気分を存分に満喫することができ。

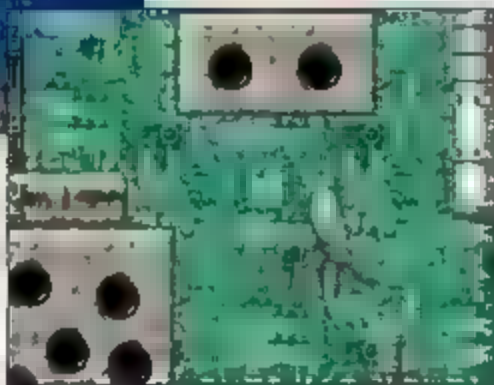
もちろんイルカと言えど哺乳類な

ので、時おり海面に出て息継ぎをしないと窒息してしまう。そんな制約もまた、海底探索にほどよい緊張とスリルを与えてくれていた。そしてこのリアリティへのこだわりが背景にあればこそ、中盤以降のぶっ飛んだ展開にみな驚かされたのだ。

最後に「どうしてもクリアできない！」という人向けに、デバッグモードの入り方を紹介しておこう。やり方は、エコーが向きを変える際、正面を向いた瞬間にポーズし、「右・B・C・B・C・下・C・上」の順に押すだけ。以上、あとはあなたのご武運をお祈りします。



青い空、青い海。グラフィックの美しさは、当時のメガドライブ作品の中でも群を抜いていた



やがて舞台は敵エイリアンの宇宙船の中へ。このへんになると難易度もハンパじゃない

1993

ロケットナイト

オポッサムがジェットパックを背に、縦横無尽に飛び回る。どこか懐かしい冒険ロマン活劇!

T-95063



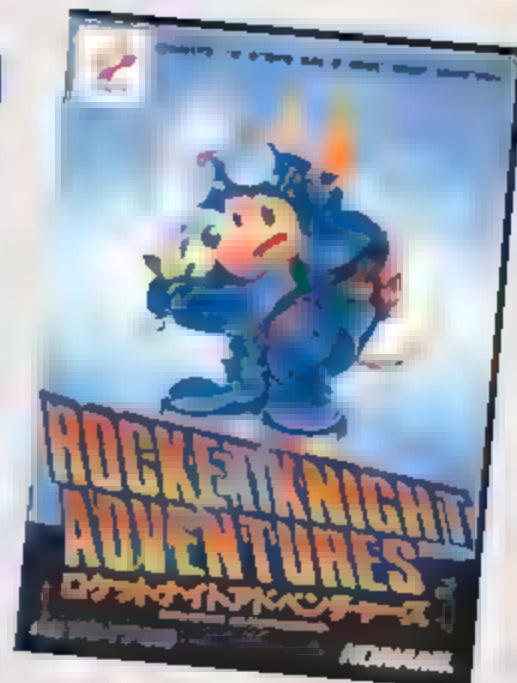
1
PLAYER

ROCKET KNIGHT ADVENTURES

メガドライブ/コナミ アクション

1993年8月6日/7800円/1人用/8メガ

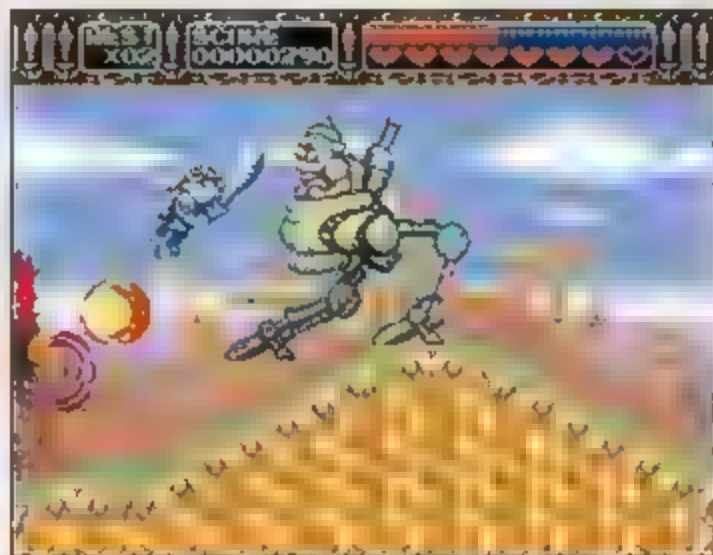
Text=ジストリアス(フリーライター)



剣と騎士とロケットと最強のロケットナイト

ジェットパックという装置をご存知だろうか? 古くはロサンゼルス・オリンピックの開会式や、アメリカの実写映画『ロケットティア(※)』などが有名だろう。小型バーニアを背負い、ジェット噴射で大空へと飛び上がる。ただ空を飛ぶなら飛行機やスカイダイビングなどがあるが、生身で高速飛行を体感する、それはどれだけ強烈な体験になるだろう。

本作はそんなジェットパックの夢を叶えてくれる作品だ。鎧を身にまとったオポッサム(ネズミに似た有袋類)「スパークスター」が、ボタンを押してチャージ開始、離せば爆炎とともに突進。これで敵をなぎ倒したり、あるいは壁に跳ね返りながらばく進する。一瞬にして最大加速で駆け抜けるスピード感が、生身で空



巨大な鉄の機械に向かって、剣を構えて突撃。ロケットの力は無限大。勇気があればどこまでも行ける

を飛ぶ疑似体験を教えてくれる。道中であれば空を飛んでショートカットしたり、ボス戦ならば隙を突いて突進を食らわせたりと、「飛ぶ」だけでこんなにもアクションが広がるのかと、今でも新鮮な感動がある。そして「冒険」の名にふさわしいシナリオ。ステージ開幕では動物たちによる勇壮なオーケストラが演奏され、劇中のキャラは言葉を発することなくドラマを展開する。まさに古き良き冒険活劇を思わせる本作は、後に続編「スパークスター」や、それと同名ながら完全新作となったスーパーファミコン版も発売されるなど、まさに飛び抜けるように関連作品が続々とリリースされていった。



復活を遂げたスパークスター。劇中では15年の時を経て、妻子持ちとなったが、正義の心は消えてはならず、王国の危機に再び剣を取る

空飛ぶ騎士、今再び『Rocket Knight』

数々の冒険を繰り広げたスパークスターだが、2010年に突如ダウンロード専用ソフトとして復活、しかもリメイクではなく初代からつながら完全続編としてファンを驚かせた。基本的なアクションはほぼ変わっていないが、ロケットがチャージ式からゲージ分だけ自在に発動できるようになり、よりお手軽なロケットアクションが楽しめる一作だ。

関連作品

Xbox LIVEアーケード『Rocket Knight』配信中・1200マイクロソフトポイント
PlayStation®Network『Rocket Knight』配信中・1000円(税込)

1993

移植・復刻

地球を救えガンスター、メガドラを救えトレジャー！ 多関節キャラや超絶テクの美技を味わえ。

G-4103



ガンスターヒーローズ

メガドライブ/セガ、アクション

1993年9月10日 / 6800円 1・2人用 / 8メガ

Text=多根清史(フリーライター)



シャチャョーもマニアも楽しめる
至高のアクション！

破壊神「スーパー○アミコン」を復活させんとする任○堂の野望を阻止するため、太古からよみがえった職人集団トレジャーはセガの旗の下に……いや違った、ゲーム的には嘘だけど歴史的には俺たちのリアル！

時は1993年、破壊神と縁もゆかりもないスーパーファミコンとの間に繰り広げられた激戦も決着が付き、次世代機の足音も聞こえてきたメガドラの黄昏に駆けつけた、ひとつの名もなきサードパーティがいた。

「トレジャーってどういう会社？」
「なんかスゲーアクションを某社で作ったチームとかなんとか」

あやふやだった正体も、画面写真が出てくるにつれ、熱い魂を持った連中が「闘う阿修羅のようなゲームと書いて『魂斗羅』」という三文字が

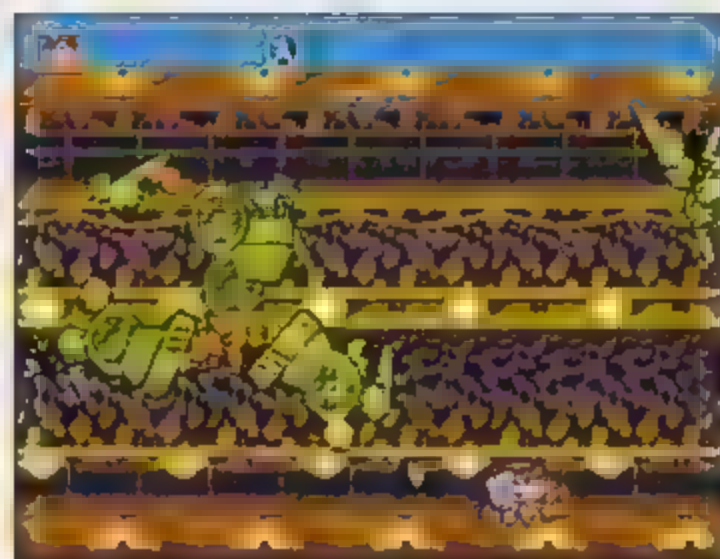
刻まれてるのは明らか。ガンスターズのレッドとグリーンよ、走りつつ撃ち、撃っては走れ！

ROMのサイズは8Mビット。当時としては少ない容量で、デカキャラが動く走るわ湯水のようにノンストップ進行。一体どうなってるの？

カレーでいえば秘伝のルーに当たるのが「多関節キャラ」というプログラムマジック。デカキャラの動きをひとコマずつバラしてパターンを用意すると、データの量もかさばる。そこで、大きな敵も小さなパーツに分割すれば容量も少なくて済む。きめ細かい動きを付けられるし、ついでにプレイヤーやザコも上半身と下半身を別パーツにすれば多彩なアクションもでき、あったまいいー！

……というか、むちゃ手間かかるコトしてるよ！ 回転や拡大・縮小といったメガドラを逆さに振っても出てこない機能を超絶プログラミングで実装。画面の左端が黒くなったら、何かすごいことをしているぞ！

そんな超絶テクを踏まえていると、てんこ盛りなアクションゲームの味わいもひとしお。10種類のショット十空中での投げ技やスライディングという奥の深い作りのくせに、難度イージーなら「シャチャョーレーザー」(前川社長がお気に入り)一本で



撃ってよし投げてよしの多彩なアクションとデカイ多関節キャラの激突、まさにメガドラ希望の星！

クリアできる腰の低さもあり。

おかげで、アイデア満載のステージや演出をヘタツピでも心ゆくまで楽しめる。7つの姿に変形できるだけでもおいしいセブンフォースに、裏切った元・仲間のグリーンが乗っている驚愕の展開。空中戦艦の上での戦いや、ルールがころころ変わるスゴロク要塞、そして宇宙空間でのセブンフォースとの最終バトル。

破壊神ゴールデンシルバーと地球の運命よりもスタッフの体力が心配になる詰め込みっぷりは、後にPS2に移植される際、技術に定評あるM2さえ大いに悩ませたという。やればやるほど腕の上がるアクションで、何回でも青い星を救え！

W バイチャル「コンソール配信中」 600W ポイント
Xbox LIVEアーケード「ガンスターヒーローズ」配信中・400マイクロソフトポイント
PlayStation Network「ガンスターヒーローズ」(トレジャーボックス)収録、配信中・800円(税込)

1994

メカドライブ

美少女アーシャと相棒の不思議生物ペペログウの冒険。ペペログウの成長によりゲーム性が変化する。

G-5519



1
PLAYER

モンスターワールドIV

メガドライブ セガ/アクション

1994年4月1日 / 8800円 1人用 / 12メガ

Text=緑川広明(フリーライター)



シリーズ初の女性主人公「アーシャ」の魅力

このゲームは1986年のアーケード版「ワンダーボーイ」(セガ)の続編「ワンダーボーイ モンスターランド」のセガ・マークIII用移植作「スーパーワンダーボーイ モンスターワールド」を基点とする枝分かれシリーズの4作目。このシリーズはPCエンジンの「ピククリマンワールド」や「超英雄伝説ダイナステックヒーロー」(ともにハドソン)など形を変えての移植も多く、シリーズの系譜が複雑だ。筆者はこの「モンスターランド」に一時期大ハマリした時期があって、レバガチャで所持金を増やすワザを体得して以来、毎日のようにゲーセンに通い1日1クリアを日課にしていた。

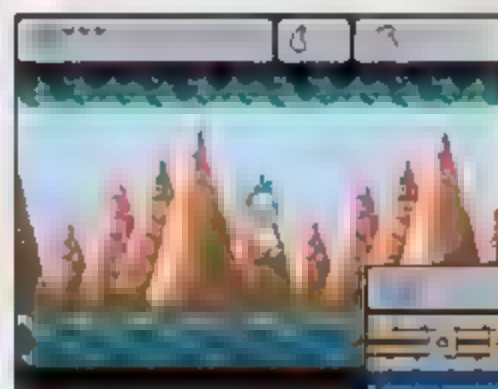
時を経てサターン発売を半年後に控えた1994年4月に発売された



キャラクターデザインは、開発したウエストボットエンタテインメント所属の大空真紀さん

のが、この「モンスターワールドIV」。シリーズファンの筆者は発売と同時に購入した。もちろん、事前情報で得ていたアーシャのかわいさも購入動機のひとつではあったけど、当時はまだ「萌え」という言葉もほとんど使われていなかった時代だし、これまでのシリーズ作から見れば明らかに異色で戸惑いもあった。

しかし、そんな懸念はプレイして一瞬にして消え去ることになる。そこにはアクションゲームとして革新的なアイディアが詰め込まれ、同時にキャラクターのかわいさもさまざまな動作によってゲーム性に溶け込んで調和していた。剣を振るなどのアクションに限らず、イベントで心



この段階のペペログウが個人的には一番かわいい。ぶら下がらアクションももっと楽しめたかった



レバガチャ技はないが、ゴールドをちょうど777にすると7777まで増えるという裏技がある

情描写も表現するきめ細かな動きは特筆に価する。さらにゲームを楽しむさせているのがペペログウの存在で、彼はステージの進行とともに成長していくが、その度合いによって異なるサポートアクションをしてくれる。特定の場所で投げると、入れない場所のスイッチを押してくれる、滑空するときにぶら下がるなど、単なるマスコットキャラではなく、「冒険の相棒」として印象深い存在なのだ。ゲーム全体の完成度も高く、この作品はほどなくして愛すべきアクションRPGの名作としてみんなの心に刻まれることになったのだ。

移植・復刻

スーパーチャールズ・コンソール「モンスターワールドIV」配信中 6800円(税込)
Xbox Live ネットワーク「モンスターワールドIV」配信中 8800円(税込)
PlayStation Network「モンスターワールドIV」配信中 8800円(税込)
PlayStation 3「モンスターワールドIV」配信中 8800円(税込)
PlayStation 4「モンスターワールドIV」配信中 8800円(税込)
PlayStation 5「モンスターワールドIV」配信中 8800円(税込)
PlayStation Vita「モンスターワールドIV」配信中 8800円(税込)
PlayStation Move「モンスターワールドIV」配信中 8800円(税込)
PlayStation Eye「モンスターワールドIV」配信中 8800円(税込)
PlayStation Camera「モンスターワールドIV」配信中 8800円(税込)
PlayStation VR「モンスターワールドIV」配信中 8800円(税込)
PlayStation VR2「モンスターワールドIV」配信中 8800円(税込)
PlayStation VR3「モンスターワールドIV」配信中 8800円(税込)
PlayStation VR4「モンスターワールドIV」配信中 8800円(税込)
PlayStation VR5「モンスターワールドIV」配信中 8800円(税込)
PlayStation VR6「モンスターワールドIV」配信中 8800円(税込)
PlayStation VR7「モンスターワールドIV」配信中 8800円(税込)
PlayStation VR8「モンスターワールドIV」配信中 8800円(税込)
PlayStation VR9「モンスターワールドIV」配信中 8800円(税込)
PlayStation VR10「モンスターワールドIV」配信中 8800円(税込)

1994

関連作品

Xbox LIVE アーケード [Hard Corps: Uprising] 配信中・1200マイクロソフトポイント
PlayStation Network [Hard Corps: Uprising] 配信中・1500円(税込)

無数のアイデアを律するは、エンターテイナーの心意気。心技体そろったアクションゲームがここに。

T-95093



1-2 PLAYERS

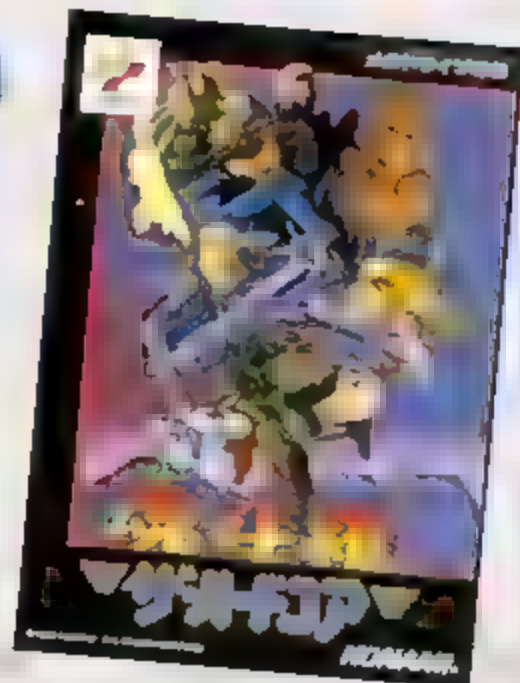
魂斗羅 ザ・ハードコア

メガドライブ/コナミ アクション

1994年9月15日/9000円/1~2人用, 16メガ

Text=箭本進一(フリーライター)

ぶれない心 伝わる魂



作る楽しさと産みの苦しみ。作りの誇りと受け手との仲間意識。発売19年を経てなお、本作はみずみずしく輝くビデオゲームです。

では、なぜ本作は時とともに朽ちていかないのでしょうか？ その理由は、「動き」という肉体言語にこだわったことにあります。

本作が成立したのは2Dスプライトの時代。家庭用機で大きなキャラクターを動かすのが難しかったのですが、本作は「多関節」というやり方で巨大ボスをダイナミックに動かしています。これは小さなキャラクターの組み合わせで大きなボスを作るといえるもので、たとえば輪ゴムを組み合わせて鎖とし、これを「蛇」と見立てるような手法です。

本作のボスはメカニカルなものが

多いのですが、あえて生物学的な動きにこだわることで、計算されたギャップを生み出しています。

こうして「キャラクターの集合体が巨体となり、メカなのに生物のよう動く」と二重のギャップを持つ、理屈抜きにインパクトのある画面が誕生しました。本作が発売された年にはプレイステーションやセガサターンも発売されており、いわば3Dゲーム機元年。そこで2Dゲーム機の限界に嘆くのではなく、限界ゆえのギャップすらも表現として取り込んだ画面を提唱するところに、ゲーム職人としての誇りと気高き魂があります。「魂斗羅 ザ・ハードコア」と職人魂は時を越えたのです。



爆走する列車を「走って」追いかけてくるのは、バード忍者 YOKOZUNA。本作を象徴する名シーン

ハードコアの子 若きバハムート

本作は発売17年後に意外な展開を見せています。ダウンロード配信中の「Hard Corps: Uprising」では本作のボスであるバハムート大佐の若き頃が描かれています。

エイリアン細胞を使い、自ら「完璧な生命」となろうとする彼は過去にいかなる活躍を見せたのか？ 物語的に直接のつながりはないとはいえ、興味深いテーマと言えるでしょう。



HDゲーム機で魂斗羅の魂がよみがえる。野望の男、バハムート大佐の若き日の物語が、ここに描かれるのだ。

1995

エリソルは世界を救う!

トレジャーの16Bit総決算、多関節ボス45連発! 必殺の「0移動爆装」で駆け抜けるイプシロン2。

G-4130



1
PLAYER

エリアンソルジャー

メガドライブ セガ アクション

1995年2月24日/6800円/1人用/16メガ

Text=多根清史(フリーライター)

「FOR MEGADRIVERS CUSTOM」の挑戦状を受けて……



コルクが固くて押しても引いても開かないワインがあるとすると。手首のひねりか力の入れ方にコツがあるのか、隣の客は案々と抜いて美味を舌に転がしている。ふとラベルに目をやると、そこには「FOR MEGADRIVERS CUSTOM」の文字——あなたは「熟成」されたメガドライブかい?

このソフトが発売されたのは1995年、メガドラも末期であの世からマークIIIのお迎えが来ていた頃。本作の出荷も2万円近いプレミアムが付くほどどちよっぴり。それでも、迷わず買った人はよく訓練されたメガドライブだ。トレジャーが送ってきた挑戦状、金に輝く「16Bit」の期末試験に、鍛えた腕を見せてみる——

「エリソル」(略称)の門はアクション

ンの一見さんに固く閉ざされている。難易度をスーパーイージーにしても、あつという間に秒殺の嵐でハードコア過ぎる洗礼。初めは何が起こったかわからない「謎の怪死」だらけだ。ワトソン君、死因はズバリ「自殺」さ。主人公である「イプシロン2」はやるアクションがやたらに多い万能キャラ。6種類の武器から4つを選び、8方向に撃ち分けられ、ジャンプしてホバリングしたり天井に張り付いたり、敵弾をシールドで打ち消したり、無敵時間のある瞬間移動までできてしまう。しかも操作のレスポンスがいいときてるから、敵の攻撃に自らキスしに行くわけだ。

敵には属性があり、特定の武器でないと倒しにくいものもあるのに、切り替える瞬間は無防備になるし、操作のクセが強くてやられてられない? いやいや、道中の敵はすべて配置が決まっている。足りないのは、折れないハートと「パターン作り」だ。

イプシロン2は友人を殺されて復讐しに行くんだけど、ゲーム中でストーリーの説明はまったくなし! 話にデータを使うより、とばかりにボスを45連発。「ボス戦の合間にザコで体力回復」という本末転倒ぶりだ。「ガンスター」をしのぐ多関節Xデカキャラ祭り状態。エリアンだけに

地球の常識を脱ぎ捨てたキモで可愛くない連中との手に汗にぎる戦い。ライフMAXのときだけ炎をまとう無敵攻撃「0移動爆装」を使える。うまくなるほど速攻でボスを倒せる。完べきにパターンを築いたプレイは爆速で特上美しい。

宿敵の「X(サイ)タイガー」にはデモ付きだったのが、「セブンフォース楓」が名前に反して全5形態にしか変形しない……メガドラの命を燃やすローソクが尽き、開発も時間切れの悲しさ。でも、このド熱さは「完成品」だ。一度クリアしても1分1秒を削るタイムアタックに挑戦すれば、光速に近づくロケットのように、エリソル時間も無限大にGO!



攻防一体の「0移動爆装」がエリソルを∞に加速する! 地道な攻略が華麗なプレイを可能にするのだ

移植・複製

Wiiバーチャルコンソール配信中・600Wiiポイント
PlayStation®Network「ガンスターヒーローズ」収録、配信中・8000円(税込)

特集記事
初出
解説

アクションゲーム ヒロインGraffiti



「こんな表紙、あったっけ?」と思われた方は正解。左の表紙は、幻の未使用表紙です(実際に使われた表紙は本誌2ページに掲載)。見てのとおり、実にけしから 美しいイラストの表紙です。巻頭特集が「ゲームヒロインGraffiti」ということで、本誌としては珍しく「萌え」に挑戦した表紙でした。「戦う女剣士」をテーマに表紙イラストを手がけていただいたのは、「GAMESIDE」創刊号の表紙も手がけられたイラストレータ・坂本みねぢ氏。氏の画風はもともと、漂とした和服の美少女など、静謐な美しさを漂わせる絵を得意とされている(と編集部では考えている)のですが、それとは真逆にセクシーなお姉さん剣士を編集部から依頼したのでした。さらにイラストに加え、ドット絵バージョンを漫画家・わらしなママ氏に制作していただき、架空のゲームパッケージも制作、扉ページで使用しました。

GAMESIDE Vol.8

2007年10月号

発売日●2007年9月3日

未使用表紙●坂本みねぢ 描き下ろしイラスト

“燃える”ゲームヒロイン特集

8 bit ~ 16bit時代のゲームに登場する女性キャラクターの魅力を振り返る特集、というより心に鮮烈に焼き付いた思春期直撃の想いを恥ずかしげもなく語る特集……と言ったほうが正しいかもしれません。彼女たちが登場した当時は「萌え」という言葉はなく、キャラクターへの愛に「燃え」ていた時代。あの頃のマンガ・アニメ・ゲームの女性キャラクターに特に思うのですが、当時流行や規格化された属性から計算されて作られている感がなく、身体や衣装も「こういうのがいいからこうする」という創造者のド直球のリビドーを感じはしないでしょうか? そんなゲームヒロインたちの魅力を、この特集では振り返ります。今回は新規ヒロインも追加紹介しています。





色あせぬ思い出の記憶美少女たち!!

インGraffiti



懐かしい言葉もギャルゲーというジャンルも、
まだなかった時代。たった1枚のイラストや
画面の中のドット絵に、あれほどときめき
空想上の世界に想いをはせられたのはなぜだったろう。
そしてあの頃の想いは今も色あせず、
僕たちの心をとらえ続けている……。
ファミコン、スーパーファミコン、PCエンジン、
メガドライブ。そしてその当時のパソコンで
戦い続けていたゲームヒロインたち。
その熱き姿に、今僕たちの思い出が燃え上がる!!

芸夢戦士ガメンデュー〜伝説と記憶の戦女神〜 (ガメドライブ専用ソフト)

◎パッケージイラスト&キャラクターデザイン: 坂本みねち ◎パッケージ裏面ドットイラスト: わらしなママ

◎パッケージ&ロゴデザイン・ゲーム化企画仕掛け人: 高橋みどり (マイクロバウスクリエイティブ事業部)

*このゲームは存在自体がフィクションです

アテナ、ワルキューレ、ルシア、優子……

ア
ク
シ
ョ
ン
ゲームヒロイ

ゲームとロマンの永遠

水着鎧の女戦士、戦女神、囚われの姫君
Sとロマン、女子校生アイドル……
思い出のドット絵美少女たちが
いま、鮮やかに蘇る!!

1
PLAYER



1人用

ロープレ要素のゲームです
(メモリアリィのクワッド搭載)

非売品 非製造

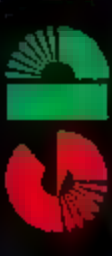
株式会社マイクロマシン



〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7
TEL 03-3551-9569 FAX 03-3551-6146
<http://gameside.jp>

※このゲームは存在自体がフィクションです。
ゲーム内容、発売等に関するご質問・お問い合わせには
一切お答えできないかもしれませんので、ご了承ください。

ゲームサイト 2007年10月号 Vol.8 特集「ゲームヒロイングラフィック」
「戦女神ガメシディア〜伝説と追憶の戦女神〜」(カメドライブ専用ソフト)
イラスト&キャラクターデザイン 坂本みねち/トットイラスト わらしなママ
パッケージ&ロゴデザイン ゲーム化企画仕掛け人 高橋みどり/マイクロ・マス クリエイティブ



GAME DRIVE

戦女神ガメシディア

〜伝説と追憶の戦女神〜



©2007 MICROMAGAZINE
G-0710



Game Drive Cartridge カメドライブ



1
PLAYER



MEMORIAL
BACK UP





くるみ姫

（元祖ギャルゲー主人公は
超ハイブリッド属性持ち？）

21世紀のえろげにおいて「姫騎士」と「女忍者」は根強い人気を持つジャンルだ。が、意外なことに、掛け合わせを変えた「姫忍者」属性のヒロインはほとんどない。しかしアクションゲームでは「10年早いんだよ!!」なあのメーカーが、25年以上前に登場させていた!!!

……という、あまりにも時代を先取りしたハイブリッド属性を持つのが、セガが1985年(!!)に発売した「忍者プリンセス」のヒロイン、くるみ姫。元祖ギャルゲーヒロインでは? との噂もある彼女は、主人公らしく器量よし、さらには忍者と



SG-1000版

しても超一流（アクションゲーム史上に残る高性能な忍術を持つ）、そして戦う理由まで「腹心の玉露左衛門に裏切られ、乗っ取られた寒天城と父を取り戻すため」というダメ押しっぷり。大手えろげブランドからゲームが発売されれば5年間第一線で戦える、超エリート属性持ちなのだ。こんな彼女が活躍するゲーム本編も、しっかりと作られたアクションシューティング。敵忍者である「ぶうま忍群」の投げ手裏剣は雑魚であろりとかなり速く、さらに16種類のステージでは岩の降ってくる山道面や丸太による川渡り面、そして倒せない暴れ馬の間を抜ける面など、いろいろな意味で80年代後期タイトルらしい地形トラップと敵が絡む攻撃が続出し、初見難易度は激ムズ。しかし、2つのボタンで前方固定と移動方向に撃ち分けられる手裏剣と、消えボタンによる緊急回避というくるみ姫の高性能を生かしてパターン作りを試行錯誤すれば、反射神経に頼らずともクリアが見えてくる、品

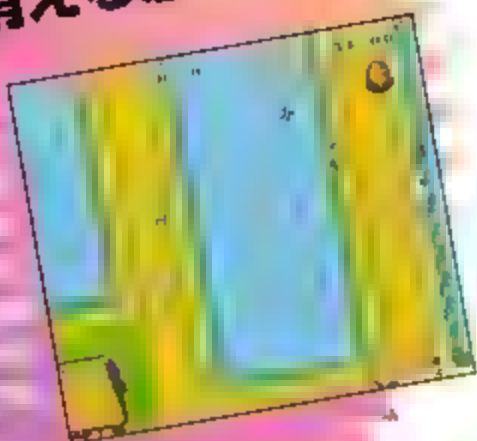


お姫様→忍者!?
くるみプリンセス
大変身!

の良い仕上がりなのだ。

ちなみに隠れた注目シーンはスタートデモの生着替え（というより変身シーン）。隠れ身の術で一瞬で終わるのだが、よく見てみるとなんと変身後パンツが見える（左画面の4コマ目）。まさに見どころだらけのくるみ姫は、今だからこそ人気と薄い本が出るべきヒロインなのだ……と全力で訴えたいのである。

女の武器!!
隠れ身の術
(消える忍術)



アイテムの巻物を拾つと手裏剣が（当時では珍しい）貫通弾に。攻撃面でも高性能なのだ



■アーケード
■セガ
■アクション
■1985年3月

Text=■本新義
(フリーライター)
監修=KVC



「シティコネクション」のもうひとつの魅力は背景。世界各国の美しい風景が話題になったものだ

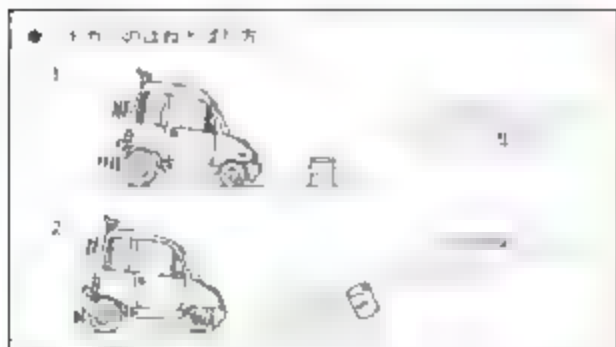
この笑顔を見てくれ。彼女がゲーム中で見せる姿は、たったこれだけだ。下はファミコン版パッケージ裏の写真だがこのイラストまで覚えてる人はそうはいないだろうし、パッケージ表面に描かれているのは車だけで、彼女は一切出ていない。アーケード版、MSX版を覚えている

この笑顔は罪！
忘れられないヒロイン



きちんとこっぴつイラストがあるにもかかわらず、パッケージイラストに全く使われていない。しかもヒットしたのだからすごい

人も極めて少ないだろう。にもかかわらず1985年当時ゲーマーだった人はかなり確率で彼女の顔を覚えている。いかに彼女のツナギ姿が印象的だったかがわかるだろう。クラリスにつけられた設定は「カリフォルニア生まれのスピード狂少女」の一文だけ。ほかには何も無い。しかし彼女の与えたインパクトは、のちにアーケード版がWindowsに移植されたり、携帯アプリ版の新作を生み出すなど、ゲームシーンに影響を与え続けた。今回のヒロインに「インパクト賞」をもし与えたとすれば、彼女こそふさわしいだろう。それにしても彼女が走り続けた理由は？「おムコさん探し説」は本当か？



クラリスと関係ないが、あまりにも面白いので抜粋。今のマニュアルにも見習ってほしい味

女の武器!!
オイル缶



ケータイ版「シティコネクション」



■アーケード
■ジャレコ
■アクション
■1985年

Text=長門克弥

移植・復刻

Wiiバーチャルコンソール「シティコネクション」配信中・500Wiiポイント
ニンテンドー3DSバーチャルコンソール「シティコネクション」配信中・500円(税込)



ユキ

ギャップ萌えの柔道ヒロインは茨の道を行く

ユキはゲームには珍しい柔道ヒロイン。制服姿の少女が木陰に隠れ、セーラー服、スカートの下を脱ぎ捨てれば、ピンクの道着も鮮やかな柔道の達人、「女三四郎」のユキが姿を現す。そのさまはまさに変身であり、ゲームにおける戦う変身ヒロインのハシリである、といっても過言ではないだろう。

彼女が戦うのは同じ女性などではなく、むくつけき大男たち。大勢で襲いかかるうえ、闇討ちすら仕掛けるのだから相当の卑劣漢どもだ。そんな連中に負けたユキがさめざめと泣く姿は、ひどく弱々しげ。先ほどまで雄々しく戦っていた姿とは大きなギャップがあり「このまま男どもにひどい目に遭わされるのでは？」と予感させてしまう。1985年のゲームヒロインとしては新しすぎる属性を所持していると言えるだろう。ユキの使う技が荒々しいのも、前



本作の「カニバサミ」は明らかに首を狙っての技。普通は下半身を狙うが、今の柔道では禁止技に

述のギャップに拍車を掛ける。正拳突き、肘撃ち、金的蹴り、ローキックなど、柔道では反則となるような打撃技がずらりとそろっている。もっとも、柔道の源流となった柔術では当て身（打撃）も合法だった。1985年の「イマドキ」であるポニテールの少女が古流の技を使うというのも、実に早すぎるギャップ萌えの追求と言えなくもない。

（組んでの）打撃で体力を減らし、大



木陰での脱衣。服が落ちた時にボタンを押せば隠しボーナスだ

技を掛けるさまは現在から見ると総合格闘技的にも見える。柔道の組んでからの攻防はゲーム化が難しいため、組みからの技に派手な打撃が多いのも仕方ないことだろう。何せ、何度かの格闘技ブームを経て、見る側の知識が豊富になった2013年現在ですら、知名度の高い柔道ゲームは存在しないのだから、ユキのゆく道がいかに険しいものだったかわかる。それだけに、柔道ゲームという困難に挑んだ姿は大きな存在感とともに記憶されているのだ。



普段は小技で体力を減らさない大技も、闇討ちされた時だけは自由に使える。痛快！



女の武器!!
キンケリ



■アーケード
■タイトル
■アクション
■1985年

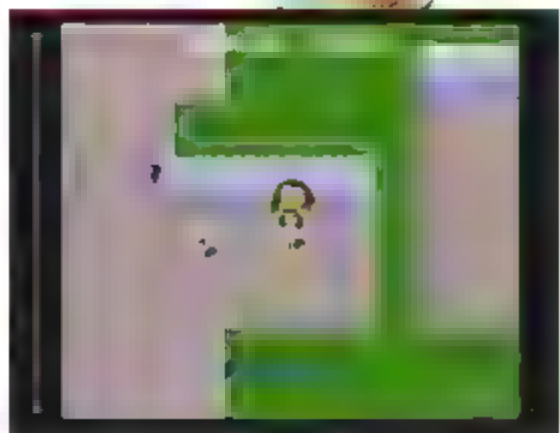
Text=箭本進一
(フリーライター)
※資料協力=KVC



「カイの冒険」パッケージ。ときた洗一氏画



「インターの復活」ではカイの呪文が強力な戦力に



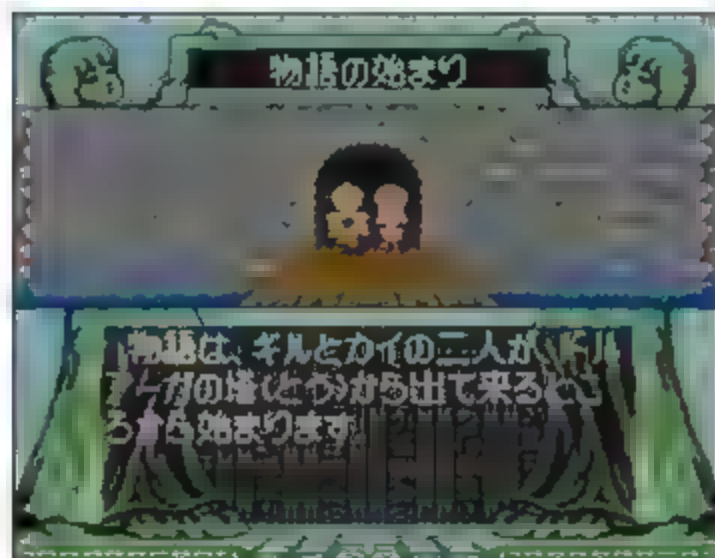
初登場は1984年、最初は「捕らわれのヒロイン」だった巫女のカイさん。彼女は魔王ドルアーガを倒すべく単身ドルアーガの塔に向かい、捕らえられ石にされてしまい、恋人ギルの助けを待つ身となったのだ。しかし「ドルアーガの塔」の大ヒットを受け、彼女がギルとともに塔を脱出する続編（「インターの復活」）やその後の物語（「ザ・ブルークリス

捕らわれのヒロインから、戦うヒロインへ

タルロッド」、カイが最初に塔を登った時のエピソード（「カイの冒険」）なども発売された。しかしギルの傍らで彼女がどれほど戦っていたようにも、塔の頂上で助けを待っていたあの時の姿が、プレイヤーの脳裏から消えることはなかったはずだ。

「SAVE ME Mr. GIL!!」

だから守ってあげたい。彼女はいったってか弱き巫女なのだ。カイこそ、戦う勇姿とか弱きイメージとを見事両立させた、稀有のヒロインなのである。



「ドルアーガの塔」ス完結編」とうたわれたスーパーファミコン「ザ・ブルークリスタルロッド」。今度はアドベンチャーゲームになったのだ

女の武器!! ブルー クリスタルロッド



「ドルアーガの塔」パッケージのカイ



- アーケード
- バンダイナムコゲームス
- アクション
- 1984年8月

Text=長門克弥

移植・復刻

Wi ーチャルコンソールアーケード「ドルアーガの塔」配信中・800Wi ポイント
Wi ーチャルコンソール「ドルアーガの塔」配信中 500Wi ポイント
Wi ーチャルコンソールアーケード「インターの復活」配信中・800Wi ポイント



ア
テ
ナ



パステル調の世界に咲いた赤い水着のまぶしさはあまりに刺激的だったー彼女こそまだ暗かったゲームセンターを明るく変えた功労者のひとり。異世界の女剣士は、やがて『サイコソルジャー』を経て『KOF』の麻宮アテナへと進化を遂げた。

元祖・水着鎧！
今の君はピカピカに光って

[illegible]

麻宮アテナがアイドルという設定は『サイ』ソルジャー』から発展した

激レア!

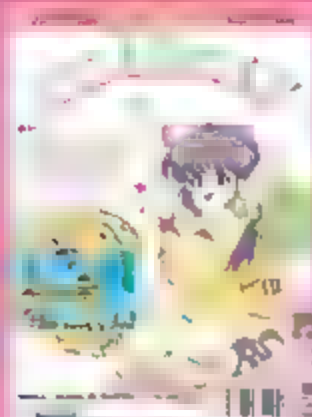
『サイコソルシャ
カセットテープ』

$\frac{1}{\sqrt{2}} \begin{pmatrix} 1 & 1 \\ 1 & -1 \end{pmatrix} \frac{1}{\sqrt{2}} \begin{pmatrix} 1 & 1 \\ 1 & -1 \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} 1 & 0 \\ 0 & 1 \end{pmatrix}$

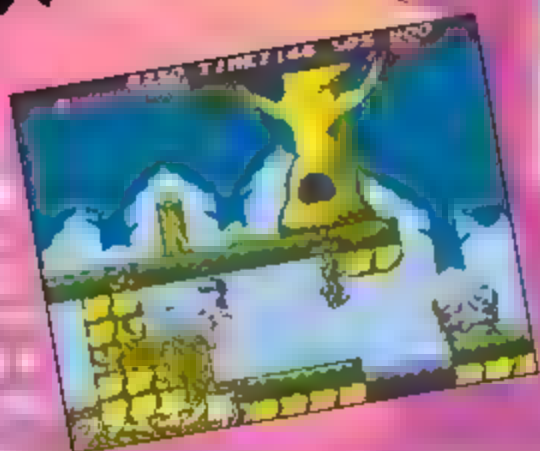
まだまだある!
「アテナ」イラスト

●ニュービテオゲーム

2. 说明：(1) 本条所称的“
 本条所称的“
 本条所称的“
 本条所称的“



女の武器!!
鉄球



■アーケード
 ■SNK（現・SNKプレイモア）
 ■アクション
 ■1986年7月

Text=長門克弥

移植・復刻

PSP「SNK ARCADE CLASSICS 0」(「アテナ」「サイコソルジャー」収録)・LMD版・5040円(税込)、ダウンロード版・3990円(税込)



ワルキューレ

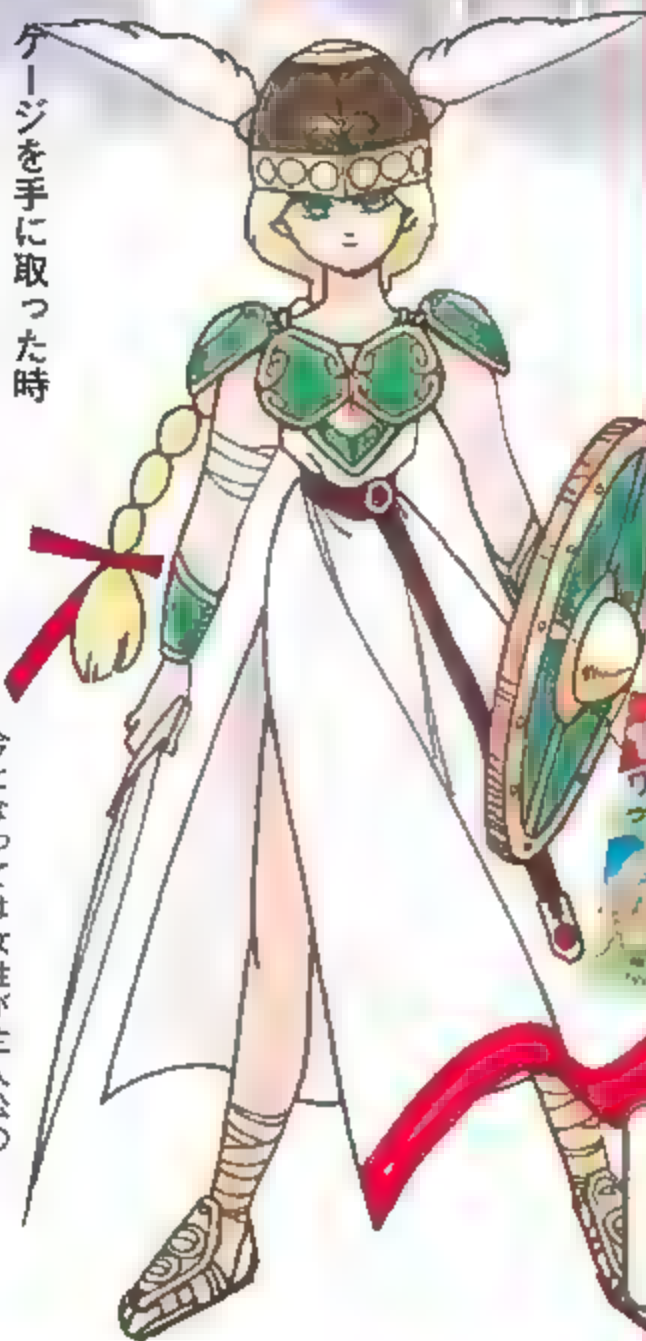
戦うヒロインの歴史は
ここから始まった

ファミコン史上初、「戦うヒロイン」の元祖といえばこの人。当時ゲームのヒロインといえば主人公に助けられるものと相場が決まっていたが、それを打ち破り、自ら剣をとって戦ったファミコン最初のヒロインがこの「ワルキューレ」だ。

ワルキューレの使命は、悪の化身ゾウナから時の鍵を取り戻し、地上に再び平和をもたらすこと。後のゲームヒロインに比べるとドット絵自

体はお粗末だったが、富士宏氏が描くパッケージイラストや、魅力的な世界観など足がかりは十分。プレイヤーは想像力でドットのあらを捕い、それぞれ自分だけのヒロイン像をワルキューレに重ねていった。まだまだハードの表現力が、ヒロインの魅力に全く追いついていなかった頃のおハナシだ。

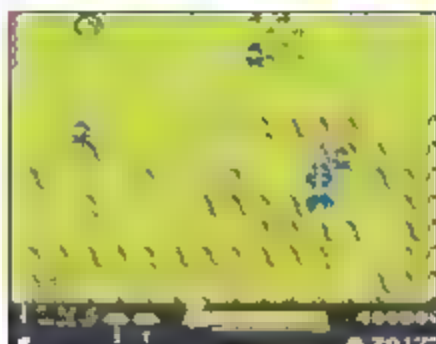
現実には、ワルキューレの人氣が爆発したのはアーケードで続編「ワルキューレの伝説」がリリースされてからだろう。しかしやっぱり、初めて「ワルキューレの冒険」のパッ



ゲージを手に取った時の衝撃は、筆者にとって一生忘れられない思い出となっている。彼女の存在なくしては、ゲームヒロインの歴史が始まることもなかったのだ。

今となっては女性が主人公のゲームなど珍しくも何ともないが、当時は衝撃的だった

ファミコン版 ワルキューレの冒険 時の鍵伝説

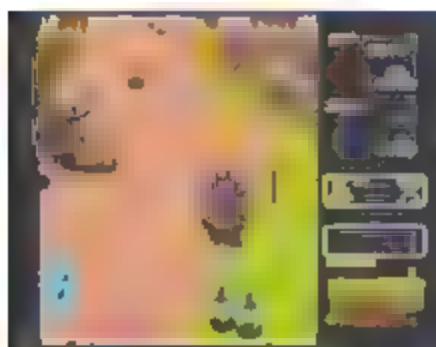


ドット絵は微妙だったワル様。せめて髪の色くらいは……

パッケージや説明書など、わずかな情報から想像を膨らませていくのが楽しかった



PCエンジン版 ワルキューレの伝説



「冒険」とは全く違うゲームに進化した「ワルキューレの伝説」

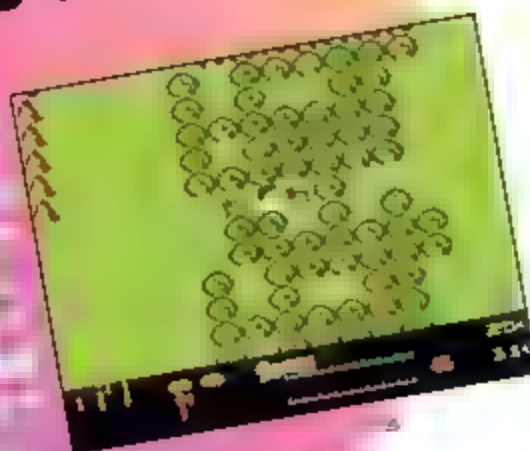
PCエンジン版はジャンプするときピココンと両足で跳ぶところがカワイイ



女の武器!!



オノ



- ファミリーコンピュータ
- バンダイナムコゲームス
- アクションRPG
- 1986年8月1日

Text=池谷勇人
(フリーライター)

移植・復刻

Wi パーチャルコンソール「ワルキューレの冒険 時の鍵伝説」配信中 500Wi ポイント
Wi パーチャルコンソールアーケード「ワルキューレの伝説」配信中 800Wi ポイント
Wi パーチャルコンソール「ワルキューレの伝説」配信中 600Wi ポイント



モモコ

節目ごとに炎に追われる
不幸な女のコ

本作はアーケード出身で、ファミコンへは「うる星やつら ラムのウエディングベル」として主役を替え移植されたことは有名。面クリア方式のアクションゲームだが、1面ごとに舞台が変わっていくのが斬新だった。幼稚園（4歳）から始まり、小学校（6歳）→中学校（12歳）→

高校（15歳）ときて18歳でアイドルデビュー、最終的には20歳で結婚する（早いな）。しかしその人生たるや波瀾万丈、なぜか彼女は入園・入学・アイドルデビューなど節目ごとに、異星人（？）の襲来を受け、火に追われ、屋上から飛行船で脱出しなければならないのだ。って何で飛行船？そして手にした銃は何で持っているの？しかしそんな内容の奇想天外さも相まって、モモコはジャレコの看板娘のひとりとして今日も活躍しているのであった。



モモコは1階から脱出できない。なぜかといえば火が迫ってくるから。火事で屋上に逃げるなんて!!

「ゲーム天国」シリーズにも モモコ登場!!

「ゲーム天国」シリーズはジャレコキャラクター大集合のシューティングゲーム。モモコはここでも登場。しかもお姿が大きく変わってます。ちなみに年齢は11歳だそうで、今度は面クリアしても成長しません。



シューティングなのでモモコは自機です。飛んで弾撃って、やられると爆発します。スゲー



最近の モモコさん



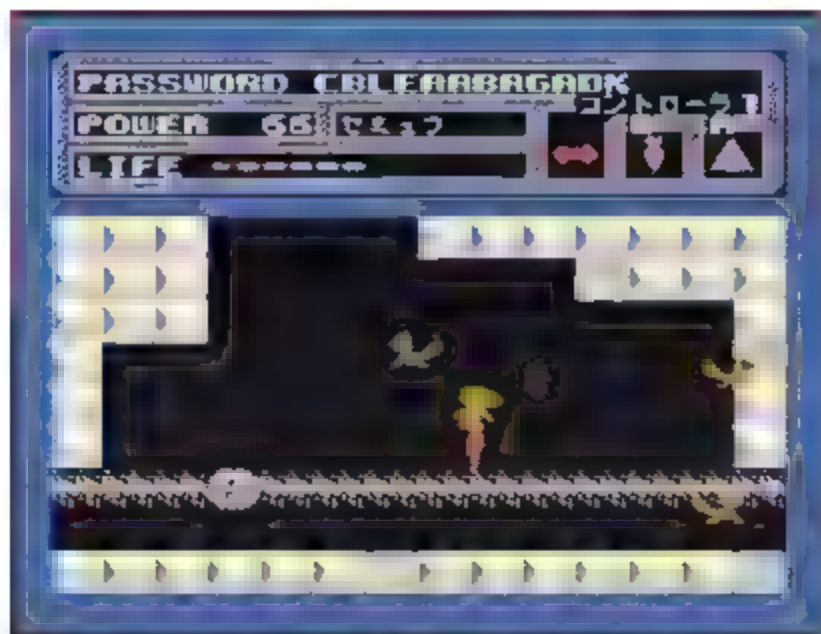
ケータイ版「モモコ1200%」

女の武器!! モモコ ボンバー



■アーケード
■ジャレコ
■アクション
■1986年8月

Text: 克弥



アルティアナ、
君はいまどの星で闘っているのか…。



当時の雑誌広告。イラストレーターさんの情報を求めます

女の武器!!
タイムボム



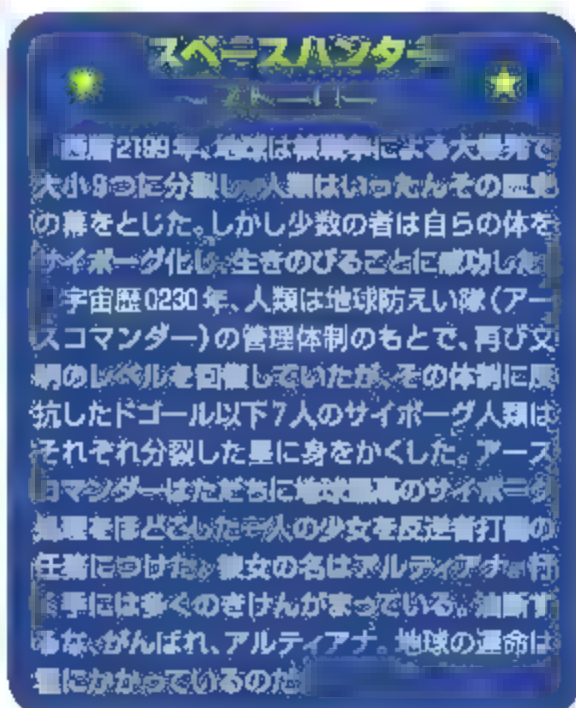
全体マップ、左下にあるのが地球で、今まさに攻撃を受けています。てえへんだ! The Earth

当時の子どもを惑わせた
魔性の女サイボーグ

このパッケージ、広告のイラストを見てくれ。彼女こそアルティアナ、魔性の女だ。当時何人のいたいけな子どもたちが彼女に魅了され、そしてこのゲームを「つかまされた」か……。彼女こそ、「パッケージ商売」

の元祖だと思えてならない。

内容は敵の星々を駆け巡りひとつひとつ叩き潰してゆくというものが、彼女はなんとただの人間が無理矢理サイボーグにされてしまったらしい。16歳の少女に何てことを未来の人はするのだろうか。多くのきけん(原文ママ)をくぐり抜け、戦え、アルティアナ!!



■ファミリーコンピュータ
■KEMCO
■アクション
■1986年9月25日

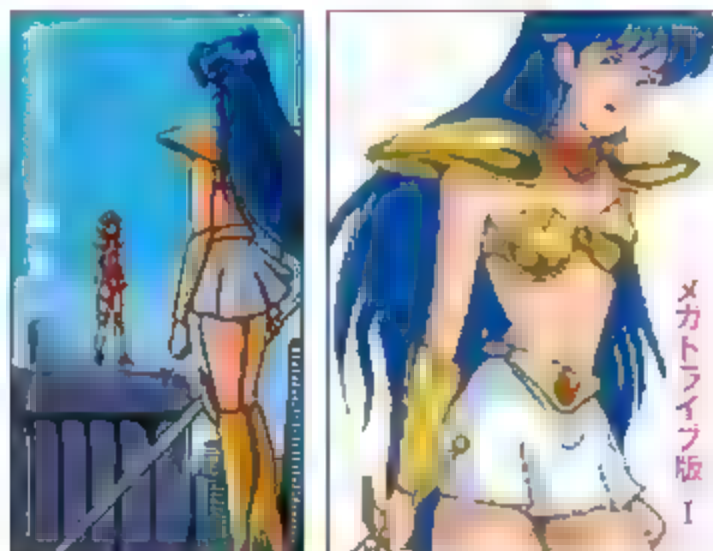
Text=長門克弥



麻生優子

思い出がいっぱい

PC-88生まれのPCエンジン育ち。それが「ヴァリス」の優子さん。各種パソコン、ファミコン、メガドライブで「ヴァリス」は発売されましたが、特にPCエンジンにおいては看板キャラクターにまで成り上がっていたように思います。けれどヒロイン人気の高いPCエンジンでも



普段は清楚なセーラー服姿。ところがひとたび変身すると……。もう絶対領域なんていないよ絶対

常に「準ミス」の位置。ミスは「天外II」の絹とか「イース」のリリアとか。ではなぜ優子さんはグランプリに輝けなかったのでしょうか？ いやいやミスに選ばれる素質はあったのです。当時の「無効票」を含めれば……。優子さんが身にまとうヴァリススーツはメタルビキニです。オタク用語でビキニアーマー。正々堂々と背筋を伸ばして「僕はビキニ鎧の少女が好きです！」と挙手する度胸のある男たちがいかに少なかったか！ だから、無効票多数。みんな好きになくせにー!!

砂漠と学ランの相性の良さを教えてくれたのは「バビル二世」と「シヨジョ」ですが、セーラー服と一振りの剣の組み合わせの美しさを教えてくれたのは「ヴァリス」の優子さんでした。そしてヴァリススーツに身を包んだ彼女の姿は、肌の露出が多くて色っぽいとかエロいとか言う以前に、凛々しくて格好良かったのです。記号化された属性なんて無添加の、素顔のヒロインが確かにいたのです。



こちらは元祖PC-8801版「I」。あの姿で戦っているんだとみんな妄想したのだ。この絵で



ゲーム中のグラフィックではPCエンジンに負けるが、破壊力ではメカドライブ版「I」の取説が最強



地下鉄のホームでセーラー服の少女が剣を手にして怪物と戦う。このシチュエーションだけで満足だよ僕は

女の武器!!
ヴァリス
ソード



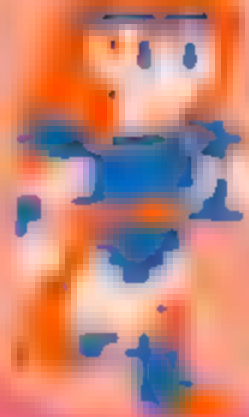
■PC-8801
■日本テレネット
■アクション
■1986年12月

Text=山本悠作
(編集部)

移植・復刻

Windows プロジェクトEGG「夢幻戦士ヴァリス」「ヴァリスII」「SDヴァリス」「ヴァリスIII」「ヴァリスIV」配信中 各525円(税込)
PlayStation®Network PCエンジンアーカイブス「夢幻戦士ヴァリス」「ヴァリスII」配信中 各800円(税込)

■ ACTION GAMESIDE



ルシァ

「アテナ」と双壁をなす
「ビキニアーマー」の先駆者

最近ではあまり見かけなくなりましたが、80年代バトルヒロインを示す記号のひとつに「ビキニアーマー」というのがあった。要するに、ビキニ水着のように胸と股間だけガードし、あとはほぼ素肌丸出しという鎧なのだが、これをいち早く発明し、ゲームに取り入れたのがこの

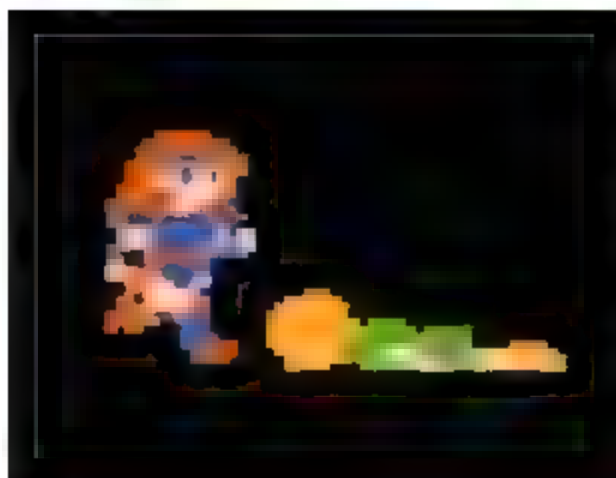
「マドゥーラの翼」と、あとはほぼ同時期に発売された「アテナ」だった。この頃になるとドット絵も結構洗練されてきており、パツケージ画ではなく、ドット絵を見て素直に「かわいい」と思えるようになったのは、ヒロイン史にも大きな進歩だったと言えるだろう。

また「スーパーマリオ」をはじめ、当時は「ヒーローがヒロインを助ける」ゲームが大半を占めていたのに

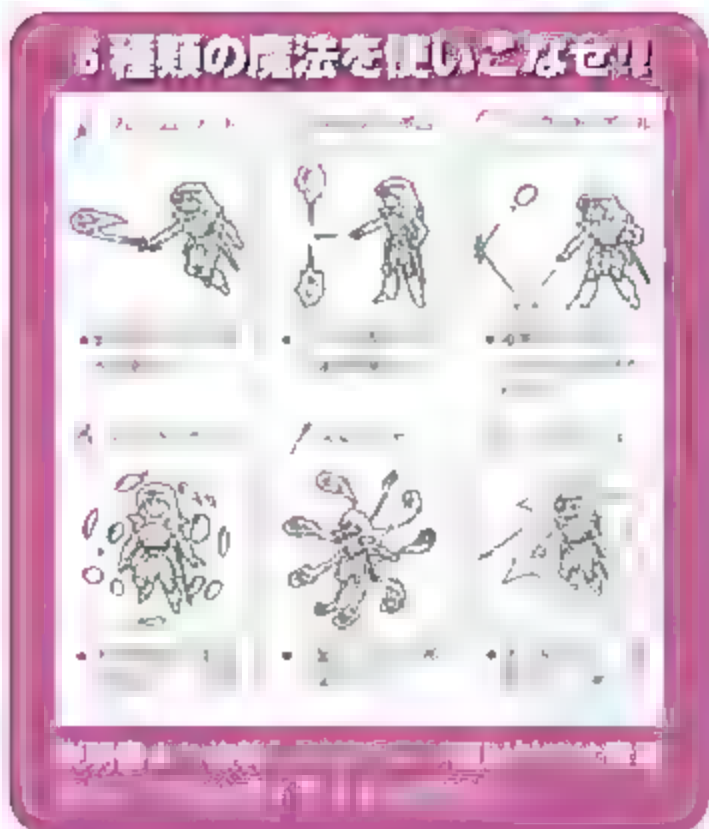
対し、本作は逆に「ヒロインが王子様を助けるために大冒険を繰り広げる」という流れになっていた。のも斬新だった。エンディングでは助けた王子と結婚することが、王子、きつと尻に敷かれてるんだろ

うなあ。

ドット絵になってもかわいいルシァ。つい太ももに目が...



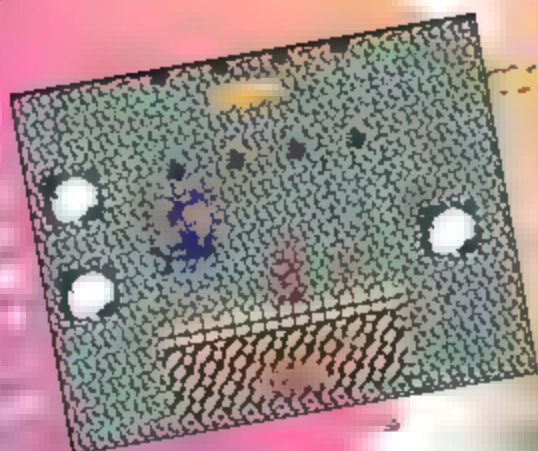
見事ラスボスを倒すと、捕われていた王子とご対面となる



女の武器!!



フラッシュ



■ファミリーコンピュータ
■サン電子
■アクション
■1986年12月18日

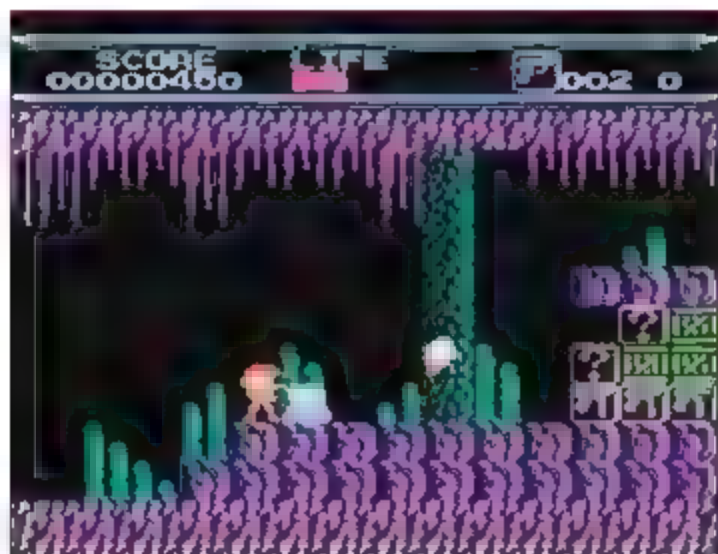
Text=池谷勇人
(フリーライター)

移植・復刻

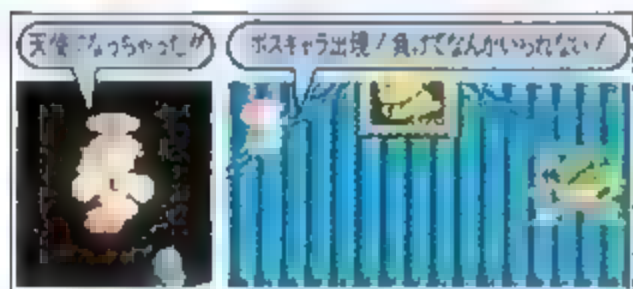
ニンテンドー3DS バーチャルコンソール配信中・500円(税込)
PlayStation®Network ゲームアーカイブス「メモリアル★シリーズ サンソフト Vol.3」収録 配信中 600円(税込)
Windows プロジェクトEGG 配信中 525円(税込)



レイラ



硬派なグラフィック中に佇むアイスクリームの図。どう見ても浮きすぎ。浮きすぎです



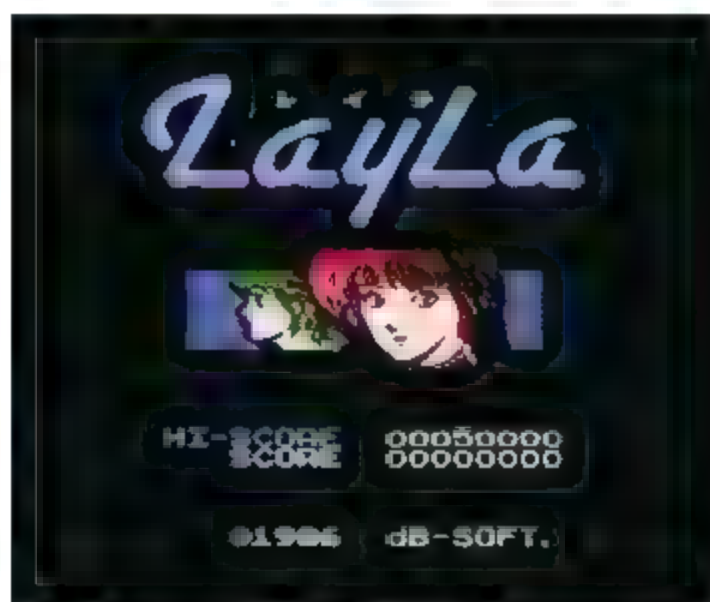
特殊部隊の若き精鋭はあまーいお菓子が好き

若干17歳で特殊部隊CATの隊員という設定のレイラ。火炎放射器やバズーカの操りっぷりはまさに男前そのもの。そこに痺れるあこがれる。しかし彼女の回復アイテムは、なんともかわいらしいおやつ類たち。硝煙の中でおやつかよーと妄想するだにギャップ萌えを禁じえない。

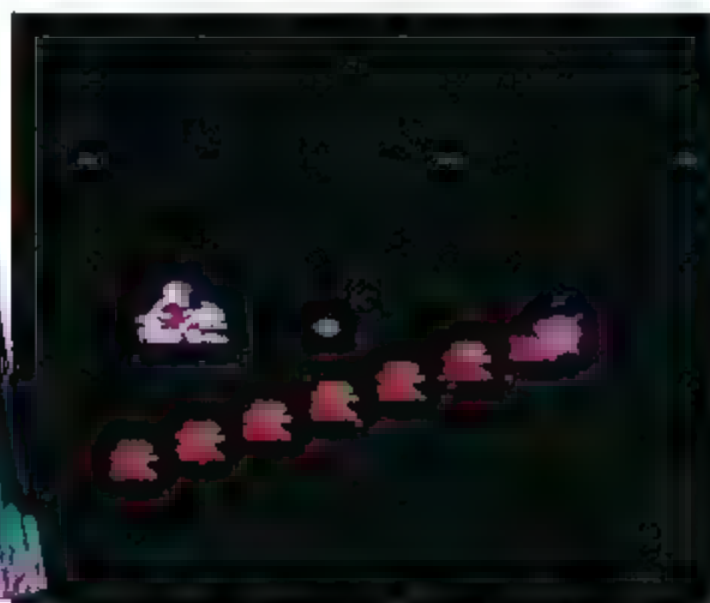
レイラとイリスのプロフィール	
	レイラ 17歳 身長155cm 体重45kg 血液型 B型 血液型 B型
	イリス 17歳 身長155cm 体重45kg 血液型 B型 血液型 B型

俺のレイラはそんなじゃねー! という硬派な人は、あれは戦果をこ褒美のおやつにイメージ置換してモチベを保ってる、という切り口はどうだろう。うーんこれも軟派か。

安易に想像しづらい謎めいた血液型も妄想のしどころ。αをA型、βをB型の隠喩と取ると、それなりにキャラのイメージと一致するかも。?グラマーでもスレンダーでもない体型が普通でカワイイ



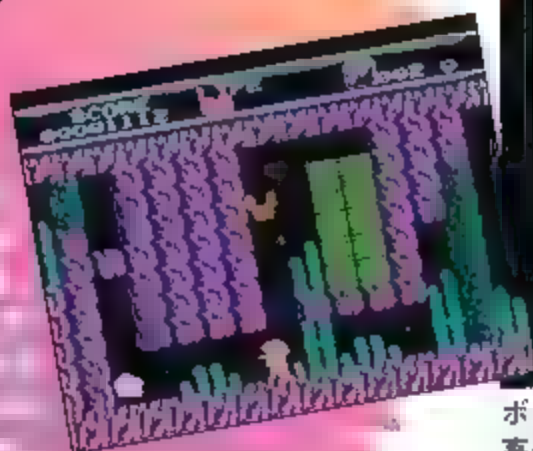
タイトル画面より、グラフィッカーの気合と愛がさく裂しまくりの二人。ダーティ〇アと呼ばないで!



ボーナスステージではシューティングに早変わり。高速スクロールに自機無敵と、底抜けの痛快さ!

女の武器!!

ケーキ



■ファミリーコンピュータ
■デービーソフト
■アクション
■1986年12月20日

Text:
くさなぎゆうき
(漫画家)



すべては舞台上でのデキゴト。大胆なアクションはステージ下から「丸見え」なのか！

ナムコの变身アイドル、その正体は!?
「ドラゴンバスター」「パラデューク」「源平討魔伝」……。80年代、ナムコのアーケード作品といえば硬派な印象の作品が多かったのだが、1987年「ワンダーモモ」の登場には驚愕した。そのポップな画面、デモ時に音声合成で「ガオー」っとライオンの声でほえるモモ。さらに「ワンダー



「モモ」に变身するばかりか、ステージ上でのアクションは実は演劇、敵キャラを含めすべては出演者、舞台はナムコシアターという設定にはド肝を抜かれた。ステージ下にはパンチラ

を狙うカメラ小僧の姿まで!!
ということとはやはりモモの正体は夢見る劇団員で、何の特殊能力もなかったただの女の子だったのだろうか。ゲームと現実の時の流れがリンクするものならば、あれから26年、芸能界で彼女の夢はかなったか、確認してみたいものだ。
あの人は今!!



この空中大開脚は正式には「正面ジャンプキック」らしい



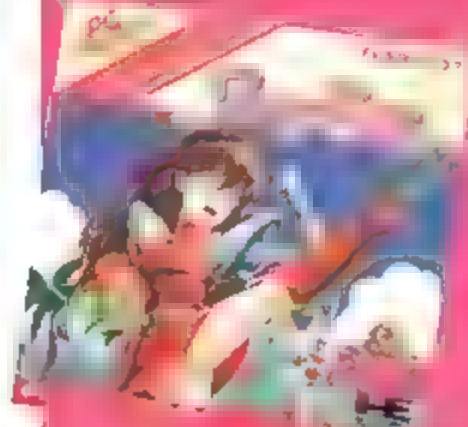
女の武器!!
ワンダーリング



PCエンジン版ポ
ーナスグラフィッ
クその1。ポエマ
ーなモモちゃん



スリーサイズは秘
密だが、やどかり
の見立てでは82・
57・84とのこと!



■アーケード
■バンダイナムコゲームス
■アクション
■1987年2月

Text= 〇〇克弥

移植・復刻

Wiiバーチャルコンソールアーケード「ワンダーモモ」配信中・800W ポイント
Wiiバーチャルコンソール「ワンダーモモ」配信中・600W ポイント



ライラ・アルフォン

女の子と銃とクリーチャーと
ポニーテールと機関銃

女の子と銃という組み合わせはどことなくエロい。さらにゾンビが融合しちゃうとエロさは最大級だよな。……おっと、いきなり妄想から入ってしまった。「死霊戦線」の主人公、ライラは生まれ育った街、チャニーズヒルを襲ったクリーチャーに挑む、超能力特殊部隊S・S.W.A.T.の女性隊員なのである。

まだ「バイオハザード」が登場するよりもはるか昔の1987年、MSX2用ソフトとして登場した「死霊戦線」。初めて見たのは当時のMSX系イベントだったけど、襲い掛か



会話シーン。チャニーズヒルの生存者を安全な教会まで連れていくこともライラの使命だ。まだ幼いキャロルは現実を受け入れられず、怯えたままだ。一刻も早く平和を取り戻さなければ

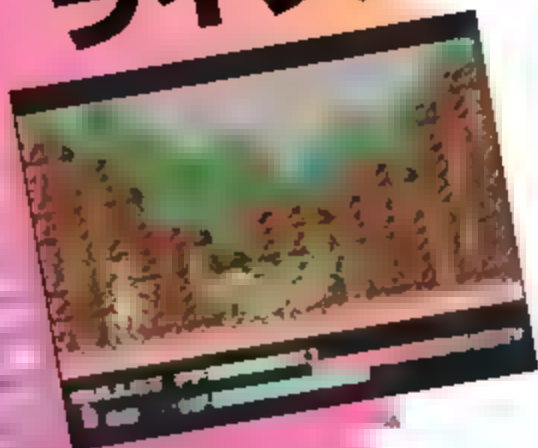
ってくる不気味なクリーチャーどもには強烈な印象を残したものだ。ライラはクリーチャーが溢れ出した黄泉路の場所を突き止め、そしてそれを封印するためにひとり超自然現象へと立ち向かう。そして、その

手には女の子が持つには違和感ありまくりな銃の数々でクリーチャーどもへ乱射する素敵なお姉さん！ 惚れたね、はつきり言つて。



襲い掛かるクリーチャーとの戦闘シーン。武器を変えるとこの戦闘中のライフのグラフィックも変化。実際は銃を使う回数は少なく、弾数を気にしないブッシュナイフに頼ることになるんだけど

女の武器!!
アサルト
ライフル



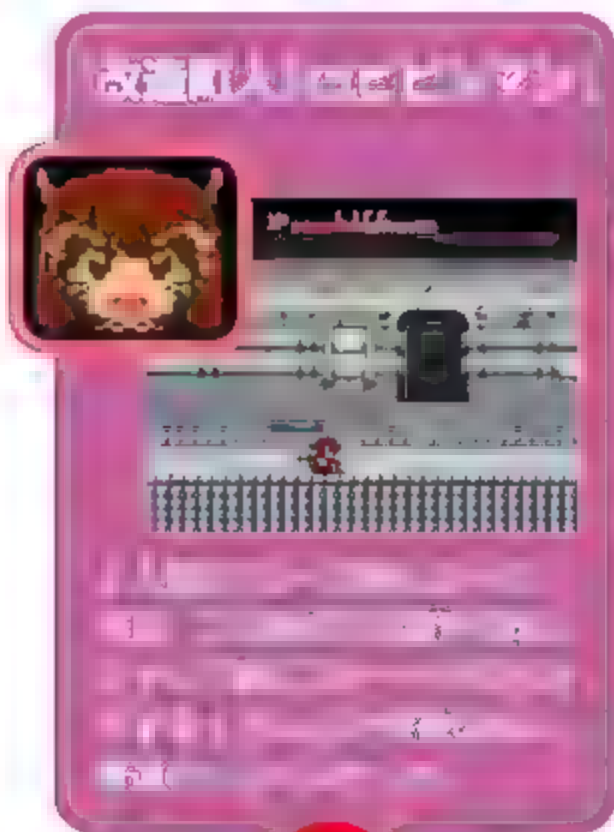
「死霊戦線2」



■MSX
■ビクター音楽産業
(現・ビクターエンタテインメント)
■アクションRPG
■1987年11月

Text=風のイオナ
(FLOOR25)

キャピ子 進化の歴史!?



女の武器!!

シュビビーム



PCエンジンを駆け抜けた 悲劇の改造ヒロイン

多くの美少女ヒロインを育てたPCエンジンだが、中でも代表的なのが「改造町人シュビビンマン」シリーズのキャピ子だろう。

普通の女子高生が、悪と戦うために勝手に改造人間にされてしまうという悲劇的シチュエーションは個人的に結構萌えるのだが、正直、1作目の時点では音声合成で「シュビビーム」としゃべるくらいしか取りえのない、ひと山いくらの平凡

なヒロインでしかなかった。しかし、2作目になるとドット絵も描き直され、さらに顔ウィンドウ+セリフによる演出が加わりヒロイン度が一気にアップ。さらにメディアをCD-ROM2へと移した3作目では、待望のビジュアルシーンも追加され、なんとオープニングでは水着姿まで披露。普通のアクションゲームが、どんどん「PCエンジン色」に染まっていく様子がありありと見てとれた。まさに、PCエンジンとともに生き、時代を駆け抜けていったヒロイン——と言ったら大げさ!?

キャピ子



- PCエンジン
- 日本コンピュータシステム
- アクション
- 1989年3月18日

Text=池谷勇人
(フリーライター)

移植・復刻

PlayStation®Network PCエンジンアーカイブス「改造町人シュビビンマン」「改造町人シュビビンマン2」配信中 各600円 税込 「改造町人シュビビンマン3」配信中 800円 税込
Wiiバーチャルコンソール「改造町人シュビビンマン」「改造町人シュビビンマン2」配信中 各600Wiiポイント



アネット・メイヤー

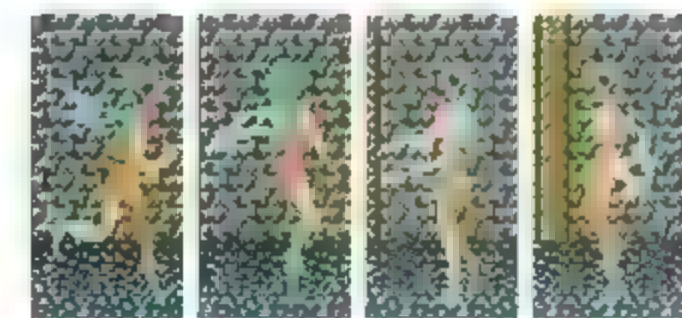
メガドライブ最高のヒロインになりそこねた少女

かつてメガドライブ専門誌の読者だった人なら、彼女を知らないわけがないだろう。アネット・メイヤー、17歳。連載マンガにさえなった美少女である。彼女の魅力は見てのとおり、ステキすぎる腰まわりにある。あえて言おう。当時は「はいてない」と思っていた！ 今でもそう信じて

いる。誰にも文句は言わせない。

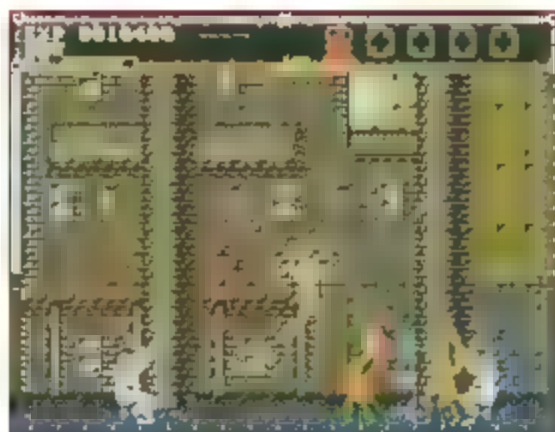
しかし、

結構長期にわたって雑誌にイラストやマンガが掲載されていたこともあり、知名度は割と



流麗なアニメワーク！

ンダナのヒラヒラ感などはいいのだが、顔が小さすぎて表情が見えなかった。それが惜しい！ ゲームもやり込めば疾風のように動き回れて気持ちいいし、キャラ自体のアクションは振り向くモーションを見てのとおりに、よくできているのだが……。もし左に並べたような愛嬌あるキャラでプレイできていればまた印象も違っただろうに、と思わずにはいられない。とはいえ、そんなアネットの薄幸さがまたいいのだよなあ。

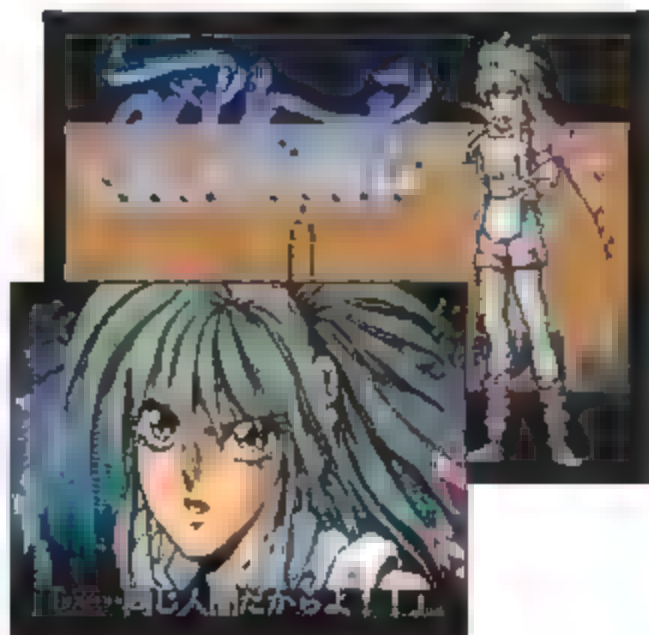


地味っていうな！ 地味だがアネットはソニックの次ぐらいの速度で走り続けられるんだぞ エル・ヴィエント……そう、彼女は風！ その疾走感にはキャラクター性とは違った魅力がある。恐れずに走れ！

あるはずなのだが、メガドライブを代表するヒロインとまでには至らなかった。ゲーム画面の中のアネットをガチで描きすぎたからだ。リアルな頭身や風になびくバ



女の武器!!
ブーメラン



■メガドライブ
■日本テレネット
■アクション
■1991年9月20日

Text:
藤井ファール
(武蔵野プロ)



メイル

（すべては金のため。
最低の腹黒ヒロイン見参！）

平和のためとか、人助けのためとか、さらわれた恋人を救うためとか、そんなカッコイイ理由で戦うヒロインが多いけど、そんなキレイごと言ってる生活できるわけ？

今回紹介する「ぼっぐるメイル」の主人公メイルはすごい。何がすごいって金のためでしか動かない。困っている人を見ても第一声は「報酬はいくらくれるのー？」ときたものだ。なにこの超絶腹黒ヒロイン!? しかし、メイルだって戦士の前に



オリジナル版と違い、「イース」のような体当たり攻撃から攻撃ボタンによって剣を振り回す仕様に変更された。多彩なメイルのアクションを堪能すべし！



オープニングより。コンシューマ3機種ごと違ったアレンジの移植で3回楽しめる。メイルの声優がメガCD版とPCエンジン版で異なるのは大人の事情だよ、きっと

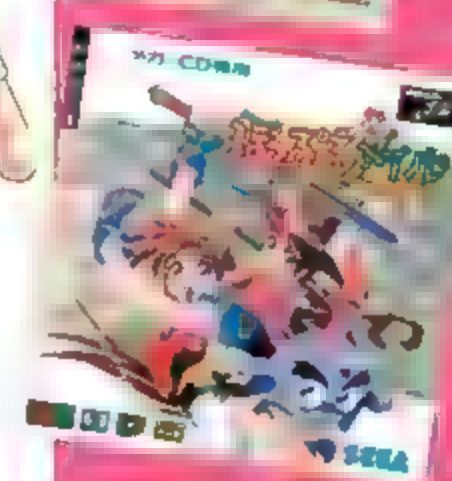
ひとりの人間である。食っていくためにはお金を稼がないといけないんだよ！ そんな当たり前のことをメイルに教えられたのは、高校出てフ



ラフラと深夜のビデオ屋でバイトしてた時期だったっけ。
メイルのデビューはPC88版。その後PC98版への移植を経て、当時の3大家庭用機へと連続移植。割と地味なヒロイン像を着実にキープしていたバ

ソコン版時代と変わって、すっかり輝いちゃってもう。そんなメイルとの冒険の旅、また行きたいな！

女の武器!!
ブーメラン



■PC-8801
■日本ファルコム
■アクションRPG
■1991年12月20日

Text=風のイオナ
(FLOOR25)

移植・復刻

Windows プロジェクトEGG PC-8801版「ぼっぐるメイル」配信中 525円(税込)
Windows プロジェクトEGG PC-9801版「ぼっぐるメイル」配信中 525円(税込)
Windows プロジェクトEGG SFC版「ぼっぐるメイル」配信中 525円(税込)



アリシア・ディナ・レイン

痛みとともに進む、
脆き刃の少女

アリシアは、痛そうだ。そしてピーキーだ。わずから歳の時に父を失い、唯一、竜の血を引く者として、否応なしに戦わざるをえない。少女には過酷にすぎる宿命だ。

彼女の武器は、全方位自動照準稲妻「雷撃の魔法」^{ライトニングガルト}。あらゆる方向から群がる敵に自動で狙いをつける必中の魔法で、一瞬で敵を殲滅する姿は神のようだが、一方、力を使い果

たした姿はあまりに無力だ。

彼女の切り札は、最大に高めた稲妻の力を相手に打ち込むフルパワーアタック「雷轟旋回魔法」^{ボルテック}を、ゼロ距離まで近づいて相手に打ち込むこと。その威力は通常の稲妻の実に30倍（取説より）だが、間合いを誤り傷つくことも少なくはない。「苦痛をものともせず、邪教徒や怪生物の懐へ飛び込む少女」とは果敢と言うより危うげで、まるで自身を必殺の凶器と見なしているようだ。人々の下へ帰るエンディングの後、幸せが訪れることを願わずにはいられない。



竜の血を引く唯一の存在であり、竜騎士の娘。父は5歳の時に死に、絶望の中で生きてきた。重い宿命を背負う少女だ



邪神の教祖ドルガーの陰謀を討て!!

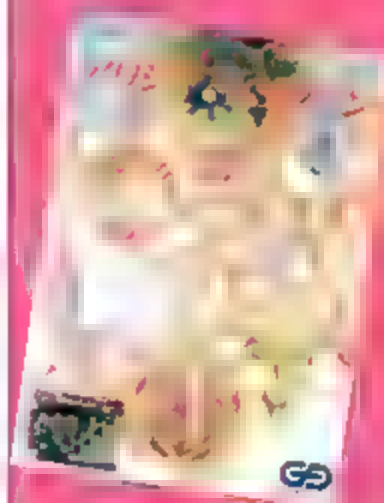
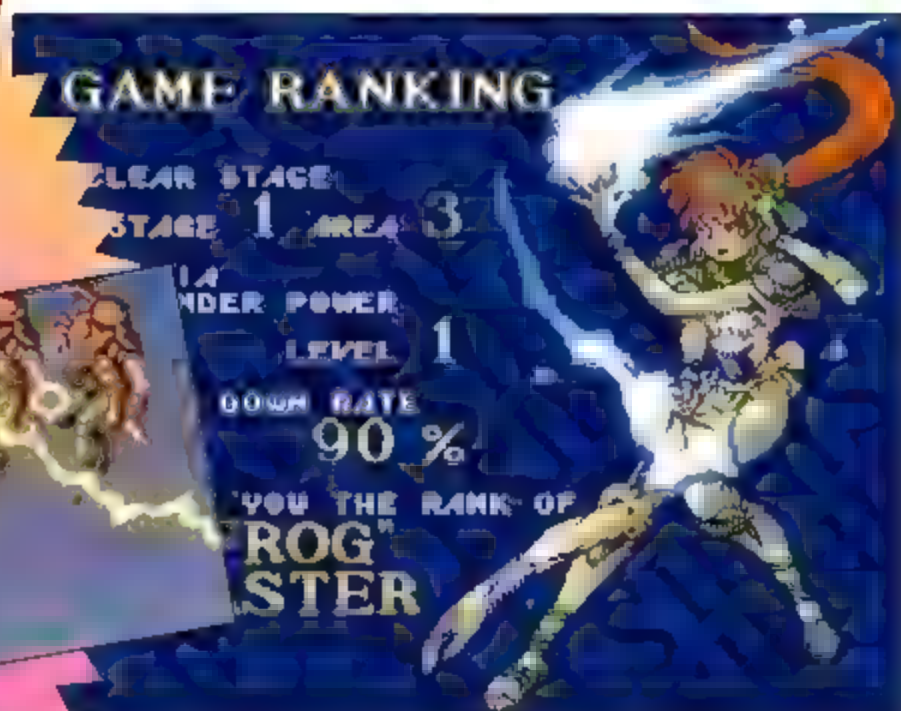
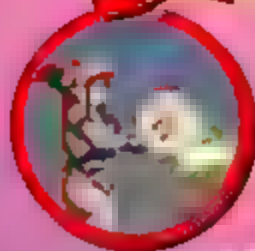


我が力思い知ったか アリシアよ

アリシアは雷撃魔法に加えて異形召還魔法も操る。4匹のオブションモンスターたちを召還し、使役する



女の武器!! 雷撃の魔法



■メガドライブ
■ゲームアーツ
■アクション
■1992年4月24日

Text=前本進一
(フリーライター)

跳び蹴り!!



説明不要、ただひたすらに見るべし。しかしだんだん筋肉の質感にばかり目が行くようになるから不思議である



前方へのハンドスプリングから■し、両手の手刀をたたき込む得意技。その美しさは南斗水鳥拳に比肩する

なめてんのかコラ!!



頭をわしづかみにし、頸動脈にフルスイングでチョップをたたき込む。いい音がするわけですよ、これがまた

女の武器!!

ナイフ



飛ばない気合弾で、多段ヒット技となっている必殺技。気を放つモーションも素晴らしいが、弱いんですコレ

躍動するマッスル!
拳に宿った荒ぶる魂!

女性主人公として完成された存在。それが紅のボディコンマッスル、戦うセクシャルバイオレンスNo.1こと、ブレイズである。しかもあえて「ベア・ナックルⅡ」に限定しよう!理由は左上の写真がすべてを物語る。一応跳び蹴りとしてあるが、ほとんど初期版ズバットアタックと言っていいほど、「そこ」にしか目が行かない。というか、ドット絵でどれだけ筋肉質の脚線美を表現してるんだー

だー しかもこれだけ脚をアピールしておきながらもブレイズは蹴り主体ではなく、鉄拳と手刀、そして投げが攻撃の主力だったりする。ジャーマンのブリッジ、巴投げの開脚度など、蹴りではない動きで脚を魅せる。それにより体の柔軟さと一体となったラインや、直線的な動きの中にある筋肉の硬質感などが恐ろしい

そんなに魔性が宿っているのだ。どんなに見ても飽きず、むしろ引き込まれていく。そんな魔性が宿っているのである。ちなみにブレイズは選択可能キャラの中では弱い部類だ。だがそれがいー。女性キャラは弱く凛々しく美しく、だ。そう思わないか?



ブレイズフィールドイング

■メガドライブ
■セガ
■格闘アクション
■1993年1月14日

Text: 藤井ファール
(武蔵野プロ)

移植・復刻

Wi バーチャルコンソール「ベア ナックル」「ベア ナックルⅡ」「ベア ナックルⅢ」配信中 各600W+ポイント
PlayStation®Network セガビンテージコレクション「ベア ナックルⅡ」配信中 600円(税込)
Xbox LIVE アーケード「ベア ナックル」コレクション 収録 800マイクソフトポイント

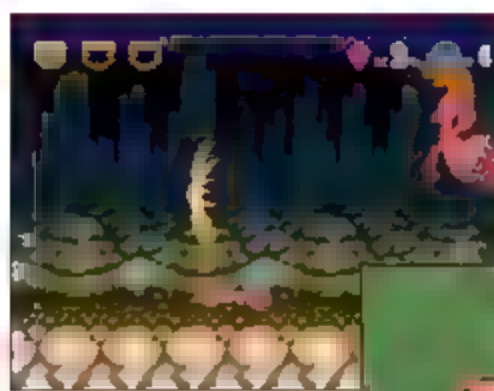


コルク・ランス

BAヒロインの 最終兵器

「アテナ」以降続いたビキニアーマー（BA、と勝手に省略）文化は、CD-ROMの登場によりいよいよ全盛期を迎えることになる。そんな中、BAヒロインの言わば「最終兵器」として君臨したのが、このコルク・ランスだろう。

1度目のダメージで下着姿になり、さらにもう1度のダメージで全裸に。全くけしからん！



ステージごとにゲームオーバー画面が変化。最終ステージではなぜか全裸CGが！ けしからん！

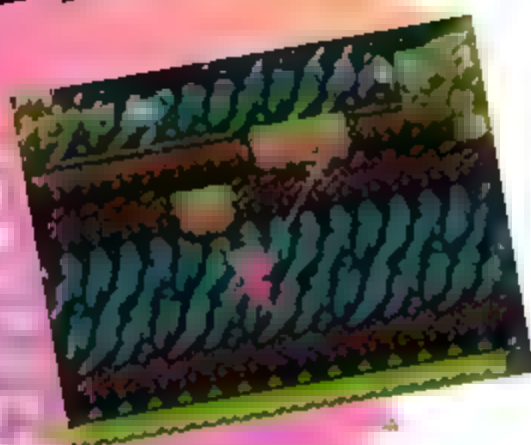
老人から授かった鎧と武器をまとい、ひとり魔物の根城へと向かう——というバックグラウンドはどうでもよくて、問題は鎧のデザインだ。上半身の過剰装甲ぶりに対し、股間部分はなぜか超ハイレグの布地が1枚だけ、しかも後ろはTバックときた。一応、設定上は「伝説の聖なる鎧」となっているが、どう考えても別の意味で伝説になったとしか思えない。加えてゲーム中のコルクは、ダメージを受けると鎧がはがれ、下着姿になってしまう「魔界村」システム。さらに2度目のダメージでなんとコルクは全裸に！ アーサーなら空気を読まず骨になるところだが、さすがにわかってらっしゃる。

ビジュアルシーンではやたら下方向からのカットが多いのもポイントが高い。ハイレグ、Tバック、オマケで全裸と、三拍子そろったBAヒロインの最終形態。考えた人は間違いない天才か変態のどちらかだ。

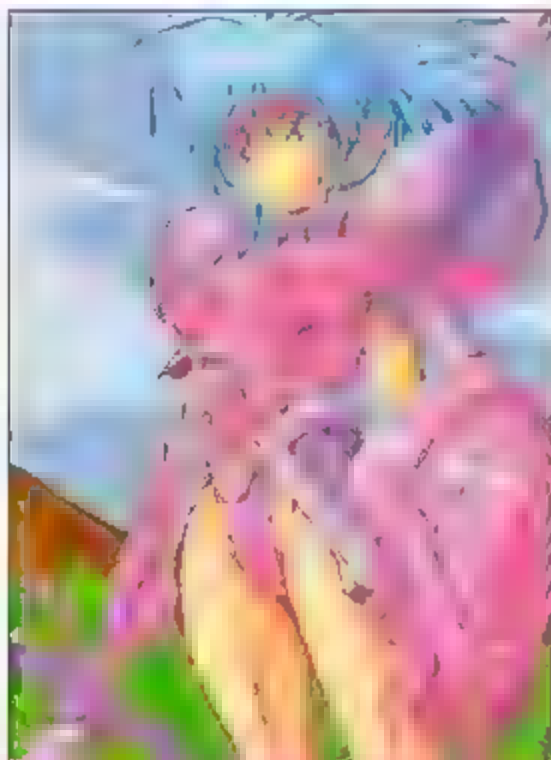
これがビキニアーマーの 最終進化形だ!!!



女の武器!! 二節棍

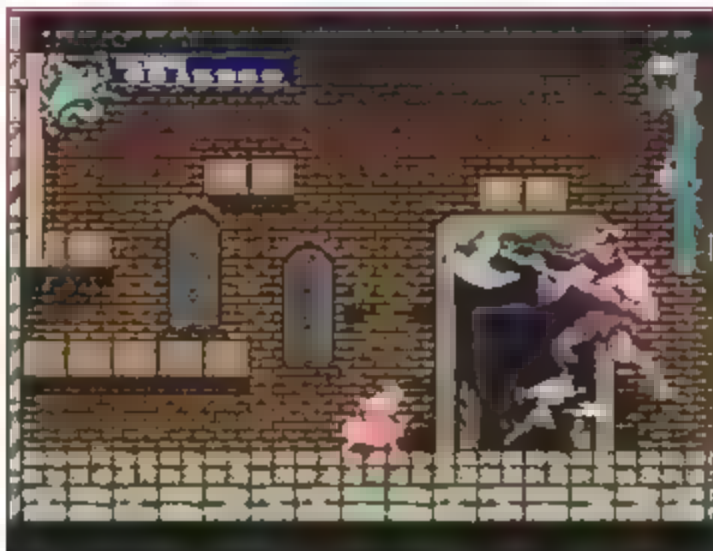


ビジュアルシーンのクオリティは総じて高い。これこそ大容量の正しい使い方



■PCエンジン スーパーCD-ROM²
■ナグザット
■アクション
■1993年3月26日

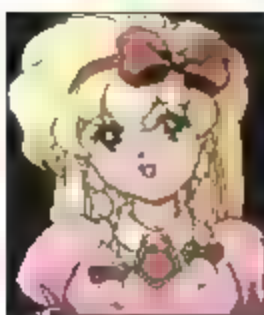
Text:池谷勇人
(フリーライター)



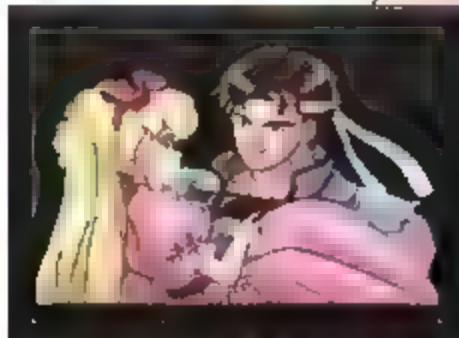
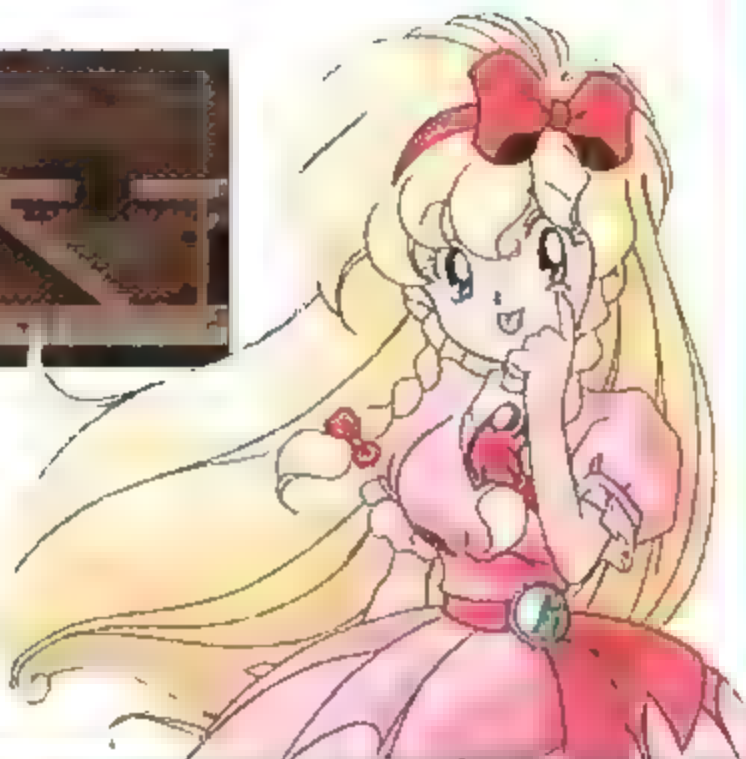
隠し要素のコマンド入力で出せる技は、ボスを数発で倒せるほど強力。使いこなせばかなり楽に進める

幼さゆえの無邪気さ。本作のマリアを語るうえで忘れられない要素ではないか。続編「月下の夜想曲」にも登場するマリアだが、成長した分、無邪気さは失われている。強さや勇敢さとは相反する無邪気さをも併せ持っているがゆえに、本作のマリアはひとときわいとおしく思えるのだ。

力強くて勇敢で
無邪気な君かいとおしい



回復アイテムはキャプで異なる。肉食のノヒターに対してお菓子づくしのマリア



リヒターに助けられ、お姫様抱っこされて嬉しそう

女の武器!!
ネコ



マリア、PSPで復活!!



■PCエンジン スーパーCD-ROM
■KONAMI
■アクション
■1993年10月29日

Text=伊藤直樹
(フリーライター)

移植・復刻

Wiiバーチャルコンソール「悪魔城ドラキュラX 血の輪廻」配信中・800Wiiポイント
PSP「悪魔城ドラキュラXクロニクル ベストセレクション」発売中 JMD版1980円(税込)、ダウンロード版 1800円(税込)



海腹川背

謎が謎を呼ぶ美少女
姓は海腹、名は川背

「海腹川背さんは、なぜかサカナたちに邪魔されながら、道なき道を進んでいきます」(説明書より)

これだけである。主人公である少女の名前が「海腹川背」であり、彼女が使う不思議なロープを使ってゴールを目指すのだが、なぜそうなったのかは誰にもわからない。

海腹川背さんは一切喋らない。デモはおろか、ゲーム中でのボイスもない。寡黙にロープを振り続け、気絶するような攻撃を受けても無言を貫く。この慎ましさは、口を開けばアニメ声で騒ぎ立てる、並の女性キ

ャラとは明らかに一線を画している。本作唯一の華なのに、まるで運動教本に出てくる「○○さん」みたいな、至ってシンプルな存在である。

それゆえに、ミステリアスな彼女の魅力は天井知らずだ。優しそうな目元はおそらく「おっとり系」しかし、その実はロープを片手に飛び回るアクションヒロイン。そして幼い顔つきと裏腹にグラマラスなボディ。失礼ながら情報が一切ないから、見た目でしか判断できないが、それこそがアイドルの神秘性なのだ。

「海腹川背さんって地味にいいよな」的クラスの隠れマドンナ。人間関係は不明ゆえ、ひょっとしたら貴方にもチャンスがあるかも?



一部のステージでは巨大生物が襲来! 倒す手段はなく時間切れまで逃げるのみ、自然の猛威にはなすすべなし!



ルアーの固定 → Aボタン押しっぱなし

Aボタンを押しっぱなしの状態で、敵が壁につきつくとルアーが引っかかり、Aボタンが離されるまでそのまま固定されます。

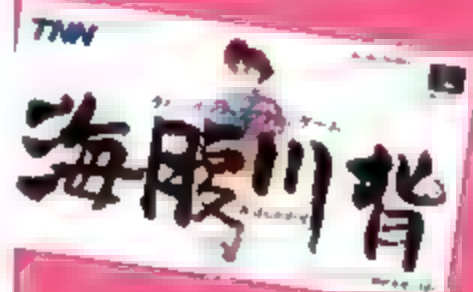


壁や敵に引っ掛かったロープを縮める → +ボタン下

壁に引っ掛かったロープを縮めると、ロープが縮もうとする力が強くなります。また、敵に引っ掛かったルアーを縮めると、引き寄せて捕まえることができます。

戦え! 海腹川背さん

スーパーファミコン版のマニュアルより。いつものおっとりとした立ち絵からは想像できない、険しい表情の海腹川背さん。まさにお宝ショット



■スーパーファミコン
■TNN
■アクション
■1994年12月23日

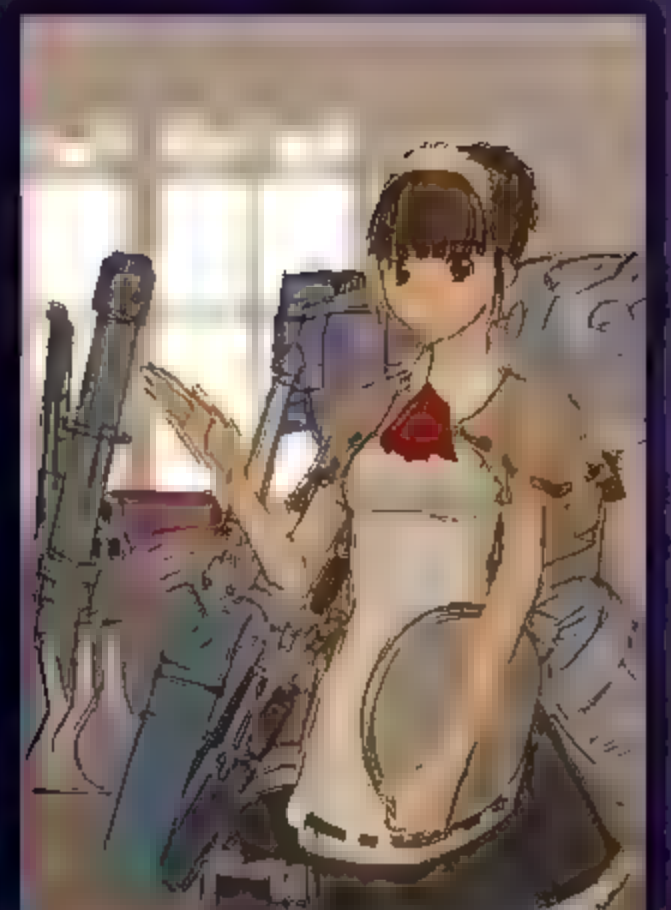
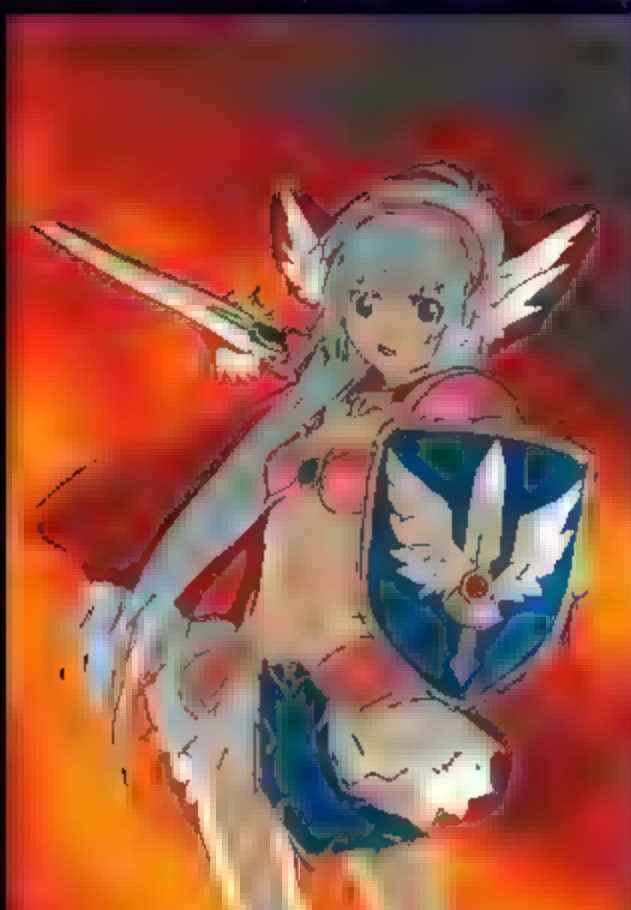
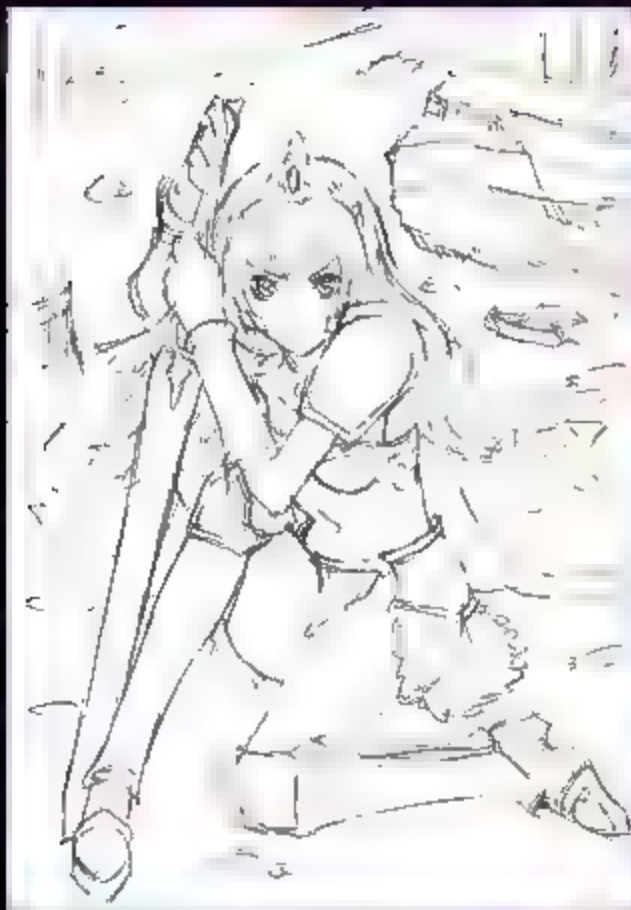
Text:
ジストリアス
(フリーライター)

女の武器!! ロープ



移植・復刻

PlayStation®Store ゲームアーカイブス「海腹川背 旬〜セカンドエディション〜」配信中・600円(税込)
ニンテンドーDS「海腹川背 旬〜セカンドエディション〜完全版」に「海腹川背」収録 5040円(税込)



特集の扉を飾った架空ゲーム『空夢戦士ガメシディ』は当初、「剣士」「囚われの姫」「お店の娘」のアイデアスケッチから「剣士」に決まり、新たに「攻撃」「ピンチ」の2パターンを検討。「攻撃」の構図に決定後は彩色ラフの段階では日中の戦闘シーンでしたが、最終的には幻想的な星空を背景に、最終決戦に挑むような迫力あるビジュアルになりました。(Illustration=坂本みねぢ/Text=編集部)

特集記事

初出
解説

わが青春のサンソフト
[マドゥーラの翼&トモちゃん 編]

シリーズ特集 死霊戦線



GAMESIDE Vol.11

2008年4月号

発売日●2008年3月3日

女剣士とセーラー服と機関銃

特集「わが青春のサンソフト」は「デッドゾーン編」「マドゥーラの翼&トモちゃん編」「リップルアイランド編」の3回が掲載され、その中から今回はアクションゲームを扱った2番目の特集を1ページ追加し、再録しています。

97ページから始まる「シリーズ特集 死霊戦線」は、ホラーアクションRPGの草分け的ゲーム『死霊戦線』を特集。PCエンジン移植版はちょっと残念な出来なのですが、国産PCゲームにおいては間違いなく名作です。いずれも63ページから再録している「ゲームヒロインGraffiti」でもゲームヒロインとしてクローズアップしたことに加え、個別に特集。開発者インタビューも掲載し、その魅力に迫ります。

当時の関係者と「サンマニア」ライターが語る！

わが青春の サンソフト

『マドゥーラの翼』&『トモちゃん』編

サンソフトが生んだ名ヒロインのルシア、そして迷ヒロインのトモちゃん。そんな対照的な二人にスポットを当てる。サンソフト特製！まだ“萌え”という言葉もなかった時代に、これほど魅力的な女の子キャラクターが誕生した秘密に徹底して迫る！

文・インタビュー

風のイオナ(FLOOR25)[サンクラブ会員番号 B 8800584]

資料提供

長良川 隼 [サンクラブ会員番号 L 8700177]

南 北斗 [サンクラブ会員番号 L ???????]



全国のビキニアーマー愛好者の皆様、お待たせしました。本誌76ページの「アクションゲームヒロイン

誰がために戦うのかルシア……
その答えはラストに

SUNSOFT pick up! ①

サンソフト 『マドゥーラの翼』

剣と魔法のファンタジー世界を、女戦士ルシアが王子様を助け出すために戦う「マドゥーラの翼」。サンソフトが生んだ初のヒロインは、当時のファミコンを代表するヒロインでもあった。

■アクション ■1986年12月18日 ■4900円

THE WING OF
MADDOOLA

© 1986 SUNSOFT
PRESS START BUTTON

© 1986 SUNSOFT



最難関12面。苦勞して登っても落とされてスタート地点に逆戻り。ここがトラウマの人も多いはず

「このゲームが欲しい！」はイコー「この娘が欲しい！」であり、はっきり言えば内容ガン無視。人生を踏み外す瞬間というものが存在するならば、それは「マドゥーラの翼」で届きそうな勢いだった。

「このゲームが欲しい！」はイコー「この娘が欲しい！」であり、はっきり言えば内容ガン無視。人生を踏み外す瞬間というものが存在するならば、それは「マドゥーラの翼」で届きそうな勢いだった。

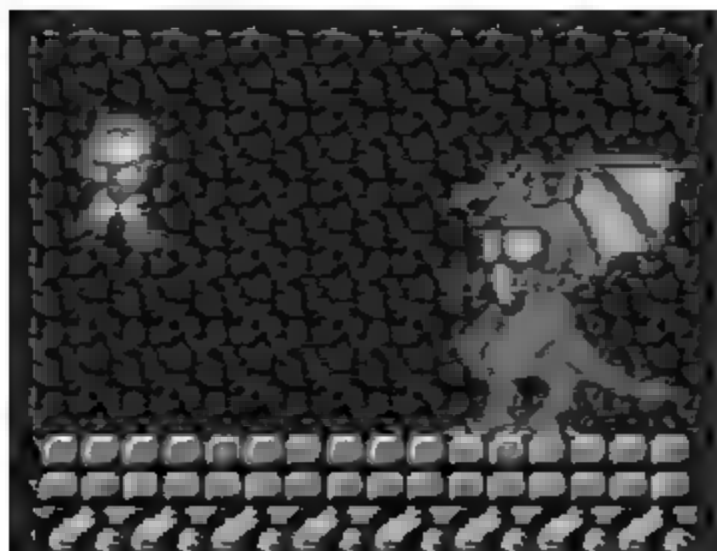
「このゲームが欲しい！」はイコー「この娘が欲しい！」であり、はっきり言えば内容ガン無視。人生を踏み外す瞬間というものが存在するならば、それは「マドゥーラの翼」で届きそうな勢いだった。

【配信情報】

ニンテンドー3DS バーチャルコンソール配信中・500円(税込)

PlayStation®Network ゲームアーカイブス[メモリアル★シリーズ サンソフト Vol.3]収録、配信中・600円(税込)

Windows プロジェクトEGG 配信中・525円(税込)



6面に待ち受けるダルトス。倒し方はさまざまだけど、バウンドボールがMP消費的にもいい感じ！

との出会いだったことは間違いない。それでも外れっぷりが、険しい「ビキニアーマー」のけもの道」を往く愛の狩人ほどにはならず、「ビキニアーマー」好きのゲーマー」程度でとどまることを得たのは、本作がゲームとして素晴らしい完成度を誇っていたからにはかならない。

剣を主体にたくさんの魔法を駆使して突き進むというアクションゲームでありながら、武器や魔法は同じ種類のものを取得していくと攻撃力が増していったり、体力や魔法の数値の増加など、RPG的要素も入っていた。また、一度ジャンプしたら着地点が決まっていた「アトラランチの謎」のジャンプから、空中制御

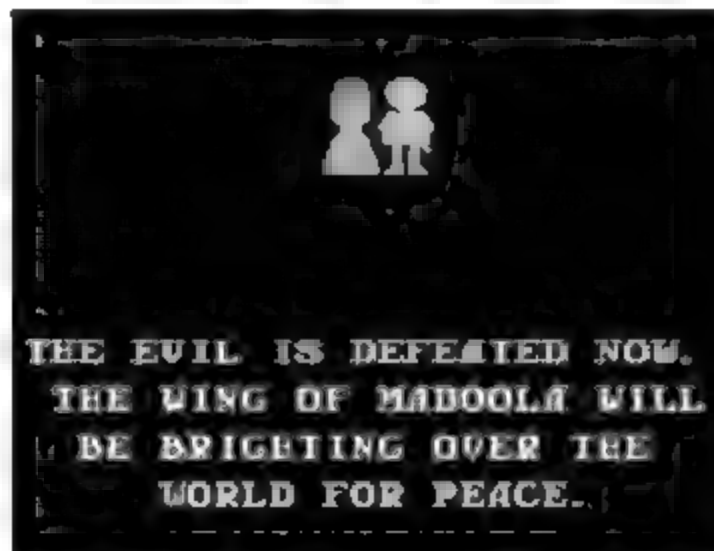
が可能となった本作は操作性の面も格段に向上し、ジャンプ&アクションの爽快感ここに極まれり！ といった感じだった。

とはいってもセーブやパスワードはなし。ボスキャラたちが平気でザコキャラと化す後半ステージや、斬っても斬ってもわいてくるニュールを振り切って全16ステージを攻略するのは決してラクではない。それに立ち向かうのは愛らしいドット絵アニメーションを魅せてくれるルシアに対する「好きだー」という直球ド真ん中な想い。よく考えたらこれが初恋なのかもしれない（何この恥ずかしいカミングアウト）。

最後はラスボス、ダルトスとの一騎打ち。足場の悪い壇上で火の玉をばらまきながら動き回るデカキャラを見た時、単なる女の子をフィーチャーしただけのゲームではないサンソフトの本気（マジ）を感じた。

しかし、ダルトスを倒した後にさながら衝撃が待ち構えていたのだ。ルシアが駆けていくその先には倒れている王子様の姿が！ 無事救出すると二人は並んで幸せそうな笑顔を向け、エンディングへと突入する。

「おまえ、オトコいたのかよーっ！」最後の最後でプレイヤーが振られるというイベントを用意する予測のナ



王子様を救出し、無事ハッピー エンドを迎える……。でもなんかスッキリしないっ！

ナメ上を行くサンソフト魂は、助けに行く師匠が「いっき」の権べだった「アトラランチの謎」と、まさかのキャリアとの別れをラストエピソードにした「デッド・ゾーン」からしつかりと引き継がれ、「リップルアイランド」で救出した王女との結婚を断るのが真のエンディングといった流れに受け継がれていった。

「思いどおりにはさせないぜ？」とニヤリと笑うスタッフの姿が、流れるスタッフロールの背後にいつも浮かんでいた気がした。

考えてみたら初の失恋もルシアだよな……。そんな切ない思い出もよみがえる「マドゥーラの翼」、忘れられない1本なのであります。

アーケード版の謎に迫る！

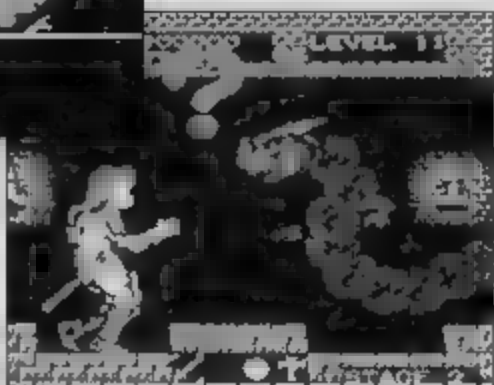
実は「マドゥーラの翼」はアーケード版が存在していたのだ。とは言っても正式リリースはされずに、AOUSHOへの出展と、数回のロケテストに終わったとのこと。

内容はファミコン版にスコア表示を付け、インカムを考えた難易度調整をただけのものだったとのこと。ちなみに基板はナムコのシステム1に乗っていたそうである。実際にプレイできた幸運な人は、相当少なかったのではないかと。（※）

この画面は一体？！ 実はスタッフが遊びで作った続編のイメージシーンなのだ（幻のアーケード版ではありません）



こちらはゲーム画面のイメージ。まるで「源平討魔伝」（1986年・アーケード）並みのデカキャラ。これは遊んでみたい。



（※）幻の「マドゥーラの翼」アーケード版については 北海道/COCヤスギ克政さんの投稿をきっかけに 元サンソフト・現日本一ソフトウェア会員の北角氏と もりけん氏に情報提供のご協力を頂きました。この場を借りて 関係各位にお礼を申し上げます。

お久しぶりのルンパだ！
というが本当にお久しぶりな人間体の
ダイトくんがも知れませんか？

もりけん

2008年

描き下ろし！

The King of
DATA DOLLA
ルンパ



『マドゥーラの翼』キャラクターデザイン

もりけん氏 『マドゥーラ』を語る!

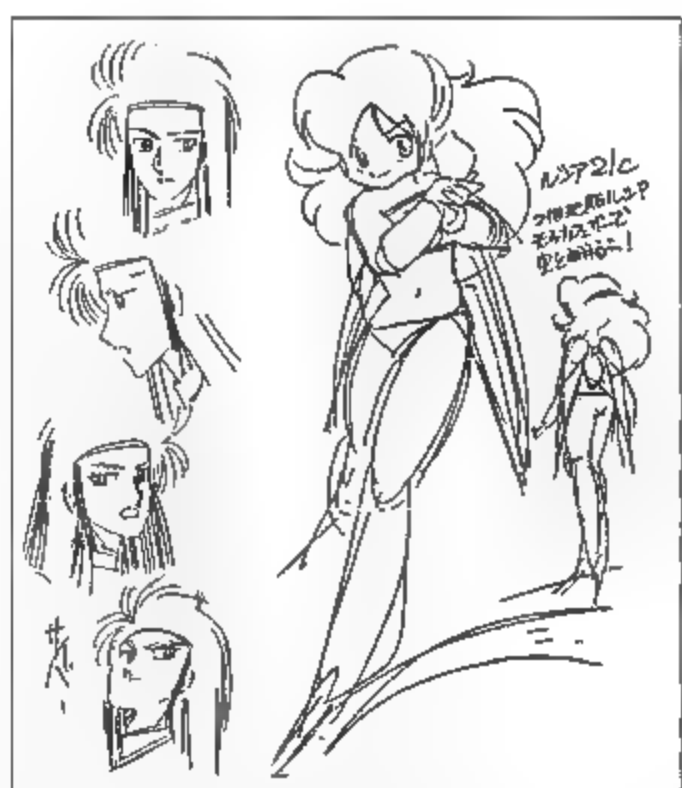
キャラクターデザインに、原画に、コミック化にと、もりけん氏がその情熱を注ぎ込んだ作品『マドゥーラの翼』。もりけん氏に当時の思い出を振り返ってもらいました!

ビキニアーマーならヘソ出しで
行くべき、と社内で激論!

社内で女の子の絵が一番得意という単純な理由で僕が「マドゥーラの翼」のキャラデザに決まりました。キャラクターを起こし、デザインしていく過程で、編プロさんに「漫画もやれる?」と言われ、「はいっ」と即答。昼間は会社、帰宅後と週末はマンガ描きという二足のワラジを履く生活でしたが、専門学校の課題をしながら投稿とバイトもしていた時代に比べたら楽だった気がします。ゲームの制作現場は進行が奥村さん、プログラマーが佐田くん、ドット絵が「リップルアイランド」のゲー

ム版の原画を描いたキリタンが中心でした。キャラ名のルシアは奥村が「山東ルシア」(※1)さんのファンだから、という理由だったらしいです。鎧を描いた経験が「科学戦隊ダイナマン」の敵役、王女キメラしかなかったもので、それよりもファンタジー色が強いものと思っていました。イメージカラーはオレンジ&インディゴブルー。山東ルシアさんのイメージでムチュムチに。ルシアのデザインはやっぱりビキニアーマーですがね、ヘソ出しで行くべきか否かはかなり悩みました。結局はゲーム内での視認性を優先してインナーを着ていますが、私個人としては最後までヘソ出しを推していたんですよ。ちなみに(ラスボスの)ダルトス

は容量の都合上「人間体からの変身」がなくなっちゃいました。なので、パッケージに謎の人物が残っちゃいましたね。続編があれば、ダルトスの妹を出したいなってのも考えていたのですが、そちらも目の見ることはなく……。結局続編のお話はありませんでしたから。ちなみに「わんぱくコミックス」(※2)で描いた外伝は、アンケートでの人気があったことで、編プロさんからのリクエストだったんです。ファンタジーの王道はパーティを組むことでもあるので外伝ではそこを意識してルシアがお城のパーティーに参加するお話にしています。また、音楽の評価も高かった作品でした。作曲の日高さんと音作りの



もりけん氏が続編用に考えた独自のキャラ設定。堕天使サイバーは敵役として登場

諸田くんは「制限があるからこそ燃える」ファミコン職人。ファミコンの職人はさしずめミニ四駆や原付のようにレギュレーションいっぱいいっぱい改造に燃える人に近いんじゃないかと思えますね。漫画家としてデビューできたことがこの仕事をやっていて良かった!と思った出来事

もりけん氏の会員制同人誌「M」にて続編が発表されていた。最終回からの貴重な「コマ



ルシアが救出した王子様、通称コッコが続編ではルシアを助ける相棒となって活躍する

ですが、その後読者さんからも応援を頂いて、「漫画家になって本当に良かった!」と心から思うことができました。でも一番嬉しかったことは「マドゥーラの翼」のCM録音の時に声優の麻上洋子(※3)さんにお会いしたことです。あの時は本当に「生きて良かった!!」と思いましたね。

(※1) 山東ルシア 主に1970年代に活躍した歌手・グラビアアイドル。「お魚になった私」という浴槽のCM、TOTO 1975年 是有名だった。
(※2) わんぱくコミックス 徳間書店より 985~89年に発行されていたマンガ雑誌「わんぱくコミック」のマンガを収めた単行本シリーズ。この第55巻「リップルアイランド」に「マドゥーラの翼」のアナザーストーリーが4本収録されている。
(※3) 麻上洋子 主な役に「宇宙戦艦ヤマト」の森雪、ファイハンターの野上あや子。

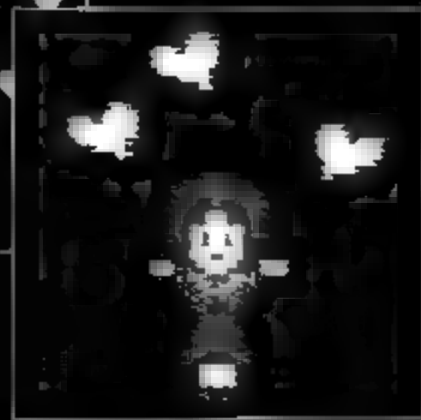
SUNSOFT pick up! ②

『爆風トモちゃん』 &『爆走トモちゃん』

『謎のマガジンディスク ナゾラーランド』シリーズに収録のミニゲームで誕生した、ある意味サンソフトの忘れられないヒロイン、トモちゃん。制服姿でトモきたら……80年代を生きた人ならあのアイドルが浮かんじゃうのはデフォルトだぜ!

『爆風トモちゃん』(『ナゾラーランド第2号』収録) ■パズル ■1987年6月12日 ■2980円

『爆走トモちゃん』(『ナゾラーランド第3号』収録) ■パズル ■1988年3月11日 ■2980円

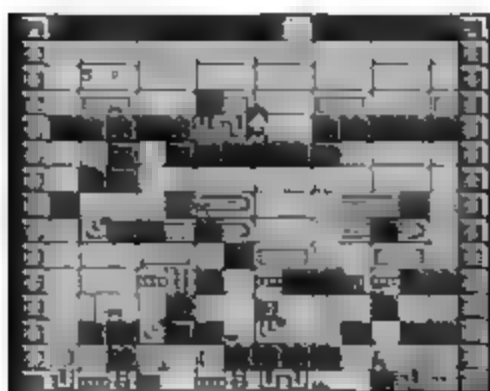


彼女がセーラー服に着替えて
爆弾を手にしたら

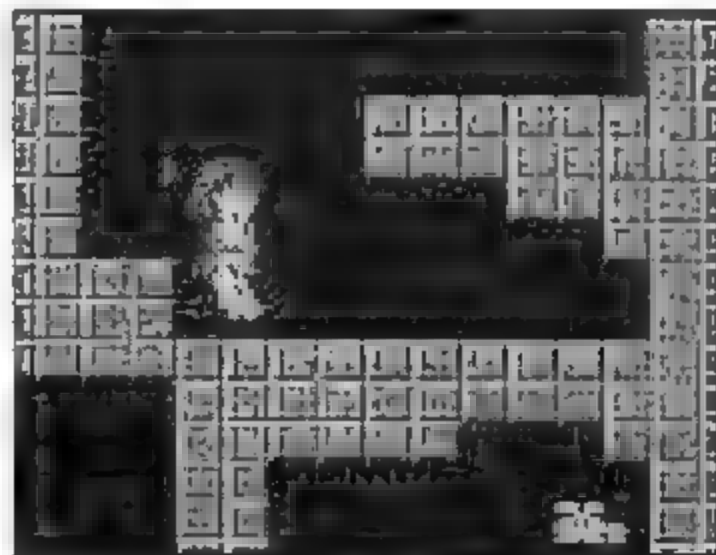
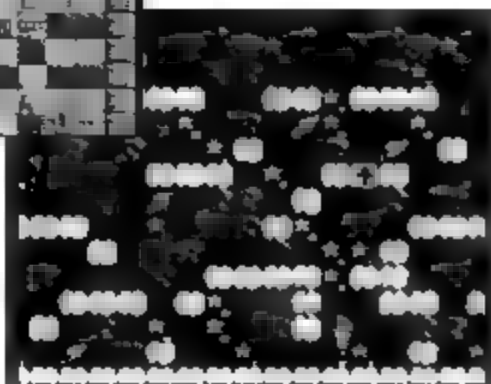
80年代に活躍したセーラー服を着たゲームキャラは誰? と聞かれたら、通常よりナメ上を行くゲームライフを送ってきた人からすれば、どう考えたってトモちゃんと答えるに決まってる。今「麻宮アテナでしょ」とか思ったヤツは前へ出る!

スカートで落下とくれば当然予想したいのはその中身だったりする。続編の「爆走トモちゃん」でも進行方向は横になったものの、その行く手を遮るのはなぜか下から吹き上げ

「爆風」は爆■を使い最下段を目指すアクションパズル。ねずみに当たると应いちゃうけど、爆弾のほう怖いよ!



「爆走」は風を避けつつ右端を目指して爆走するパズルゲーム。風の吹き上がる地点に放置したくなるのは鬼畜ですか?!



これは幻の第3弾?! ではなくて当時スタッフが遊びで作ったものとか。プレイしてみたいっ!

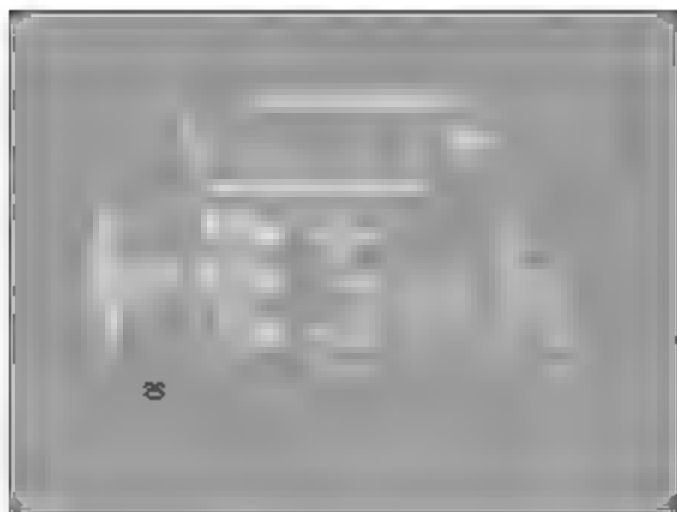
る風。なんとかして、トモちゃんのスカートをめくりたいというスタッフの意気込みと、たった1ドットの純白を期待したプレイヤーの思惑はバッチリ意気投合。しかし、そこに立ちはだかったラスボス任○堂が西のほうで目を光らせていたという。元ネタはアイドルの原田知世だという嘘のような本当の話を確認するために名古屋に向いたら、生みの親こと山本氏は「原田知世さんとお話できないですかね」とガチ希望を白昼堂々と告白。アンタ漢だよ! ファミコン上で動くトモちゃんの姿を見れば、20年たっても変わらないうであらう愛を注いで作られていたことがハッキリと確認できるのだ。

このトモちゃん
アクションパズル

ゲーム中、多彩なドットアクションを見せてくれるトモちゃん。ただでさえ少ない容量に限界まで情熱を注ぎ込んだその熱意は、萌えのなせる技としか言いようがないから困る。特に爆弾が破裂したときのまばたき演出は「パズルゲームでそこまでやるか!」と思わずにはいられない。いやー、爆弾太郎(インタビュページ参照)じゃなくて本当によかった、と心の底から思ってしまうのは筆者だけじゃないよな?



トモちゃん
 イラスト集





トモちゃん生みの親 山本英夫氏 (ヒデちゃん) インタビュー!

トモちゃんはどうして生まれたのか? キャラの元ネタはやっぱりあのアイドルなのか? すべての謎を解き明かすため、まさかの「トモちゃん」特集のシメに元サンソフト開発スタッフ・山本氏に直撃インタビュー!

※この記事は2008年に取材を行い、「GAMESIDE VOLUME 11」(2008年3月発売)に掲載した記事を再録したものです。

にプレハブの建物があったって、そこで開発をしていました(※2)。

では、『爆風トモちゃん』について教えてください。

山 「ナゾラーランド2号」の企画書が来た時に、『爆弾太郎の急降下爆撃』ってタイトルのゲームがあったんです。でもスタッフの間で「爆弾太郎」ってどうなの? って(笑)。やっぱりキャラクターに魅力がないと、紙面上のバズルをTV画面でやるだけになってしまふ。じゃあどんなキャラクターで行こうかって話になった時に、私がたまたま描いたセーラー服の女の子の絵を、当時担当していたプログラマーの方が「山本さん、そのセーラー服の女の子でいきましようよ!」と言ってくれたことで、決定しました。

——山本さんが原田知世(※3)さんのファンなので、トモちゃんって名前にしたのは本当ですか?

山 それは本当です(笑)。ただ、キャラクターは別のものから来ています。実は業務用ゲームの「モモコ120%」(※4)なんです。あれを初めて見た時すごい衝撃を受けまして、これは自分も今言う「萌え」ってやつを追求したいな、と。

——それは初耳です! トモちゃんにはドットパターンが凝ってますよね。

山 そこはこだわりましたね。与えられた少ない容量を限界まで使いましたし。一番気に入っているのは、爆弾を設置したときのパターンです。しゃがんで耳を押さえて、爆弾が発するときに瞬きをするっていう。

——あれはかわいいですよね。当時トモちゃんが主役の単独ゲーム出なかなあって期待してたんですよ。

山 トモちゃん単独のソフトを作りたいなっていう気持ちはあるにはありました。残念ながら実現には至りませんでしたけど。また、今の時代にトモちゃんを使ったゲームを作ったらどうなるかなっていうのは考えたりします。

——どうしても聞きたかった件があるのですが、「リップルアイランド」に出てくる暗号「トモヨ○○○○」○○○「は」はどう考えても山本さんの仕事ですよ(笑)。

山 ばれた! (笑) あれはプログラマーからデバッグ用に仮で10文字作って入れておいてって言われたんです。だけど意味のない文字の羅列にはしたくない。とりあえず作って、入れておいたものだったんですよ。それがそのままになっていたものだったんですね。今となっては、元ネタまでわかる人は、そうそういないって感じです。

——なるほど、そういうことだったんですか(笑)。さて、もりけん氏から一件質問を預かってきています。「ゲーム会社勤務をしたことが今の仕事で役に立っていますか?」ということなんですけど。

山 現在はカウンセラーとして、職場での悩みを抱えている人の相談に乗る仕事をしているのですが、ゲーム業界がどういうところであり、現場でゲーム制作をしている人たちがどんな仕事をしているのかを認識できている、ということがカウンセリングする上で役に立っていますね。ありがとうございます!

最後に

今回は記事作成のために名古屋へ。山本氏とは当時、サンソフトのファンとスタッフという立場で一方的に会っているものの、こういった形で再会できるとは! インタビューではここぞとばかりに秘蔵のお話を聞かまくり。しかしページ数の都合でお伝えしきれないのが本当に残念! ちなみに取材後は江南にあるサン電子本社へと聖地巡礼をしてしまった筆者なのでした。(風のイオナ)

(※1) 「ナゾラーランド」 1987年から1988年にかけてディスクシステムで発売された、「謎のマガジンディスクナゾラーランド」第3号まで発売された。

(※2) プレハブの建物があったって、そこで開発をしていました 増築工事中で、すぐにビルに移ったとのこと。

(※3) 原田知世 女優・歌手。1983年の映画「時をかける少女」の主人公役で有名。

(※4) 「モモコ120%」 1986年 ジャレコ アーケードゲーム。主人公モモコを操り、敵を倒しながら燃え盛るビルを上へ上へと上ってゆき 最上から脱出する。モモコはステージごとに幼稚園、小学校、中学校と、たんだん成長していった。本誌73ページ参照。

シリーズ特集

しりょうせんせん

死霊戦線

WAR OF THE DEAD



ホラーというゲームジャンルが確立するはるか昔、MSX2に登場した『死霊戦線』という1本のゲームがあった。この世とあの世を結ぶ黄泉路が開かれたとき、ゾンビやクレーチャーの群れがあふれ返り、次々と死んでいく仲間、そして住人たち……。プレイヤーはこのゲームによって恐怖のどん底へとたたき落とされたのだった。

そして主人公ライラの2度の黄泉路封印より20年もの時が過ぎた。禁断の黄泉路は「ゲームサイド」によって再び開かれた。死ぬ覚悟ができたのならページをめくるがよい。幸運にも生きて帰ることができたのなら、またあとで会おう……。

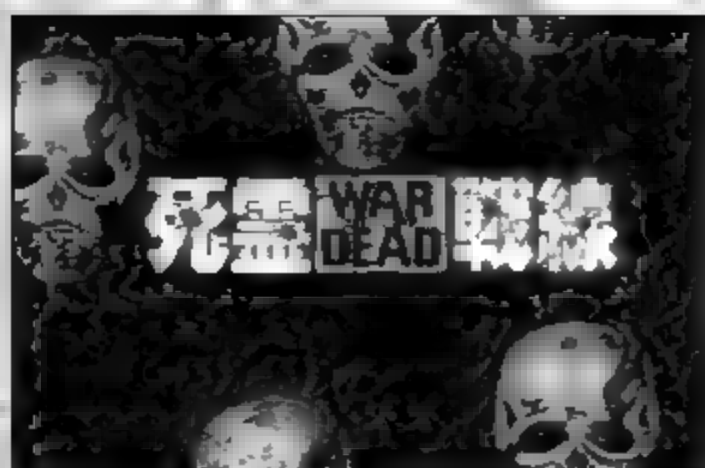
©ビクターエンタテインメント株式会社

企画・文 インタビュー 風のイオナ
(FLOOR25)

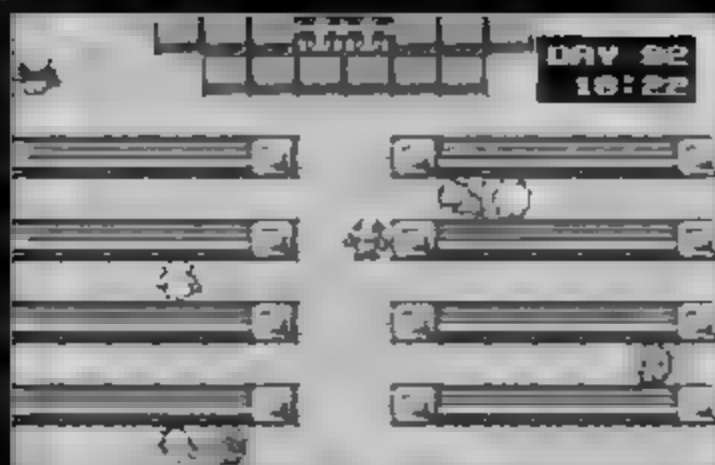
田舎町、チャニーズ・ヒルを舞台にした1作目

『死霊戦線』

ホラーテイストを持ったゲームとして最古の類に入る『死霊戦線』。そこに注がれたのは、多数のホラー&SF映画へのリスペクト精神だ。単なる事件解決に終わらない壮大なストーリー展開は、8ビットマシンでありながら、ハリウッド映画にも負けないほどだった。



■MSX2 ■ビクター音楽産業
■アクションRPG ■1987年 ■8800円

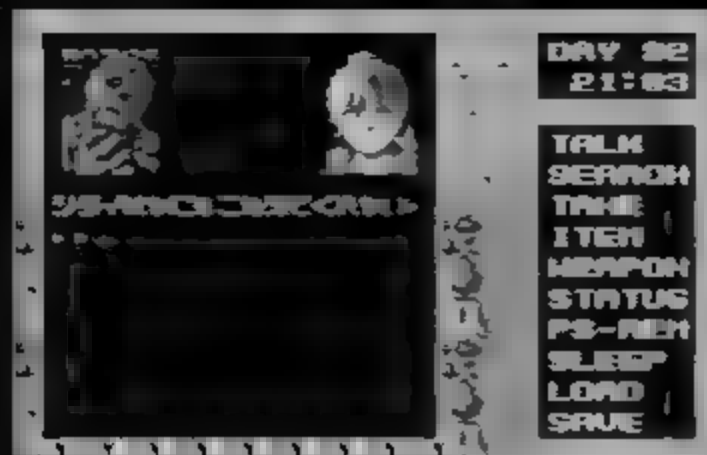


街の中で唯一クリーチャーが入ってこれない場所。それが教会だ。街中で生存者を発見したら、どこまで連れてくるのがライラの使命のひとつ。なかなかついて来ない人もいるが、頑張って説得しよう。

田舎町で起きた怪事件。外部との通信は途絶え、街にはクリートチャーがあふれ出した。そこへS.S.W.A.T.の新人女性隊員ライラが、メンバ

閉ざされた街で一体何が起きているのだろうか
初めてこのゲームを見たのはゲーム発売前のMSXのイベントだった。たまたま友達と遊びにきた自分は会場を見て回る中でこのゲームに出会った。プレイ開始後、ほどなくしてこのゲームが放つ異様なほど魅力的な世界観に、自分は虜になった。本来なら許されないが、試遊台のうちの1台をイベント終了時間まで占領し、遊んでいた。

と共に事件解決のためチャニーズ・ヒルへと派遣されたのだった。しかし、ゲームとして見ると、本作は初っ端から目的があいまいで不親切。何をしたいかわからない。甘ったれるのもいいかげんにしろ。何をすべきか。何ができるのか。それを知ろうともせずに投げ出してしまふ根性なしは今すぐクリーチャーの餌食になってもらって結構だ。閉ざされた街の中を可能な限りその足で歩き、調べれば、自然と目的は見えてくる。生き残っている住人がいれば、安全な教会まで連れて帰るのだ。クリーチャーどもにおびえていては、犠牲になった仲間たち同様、死が待っているだけだ。



救出が間に合わず、クリーチャーの犠牲になる住人もたくさんいる。その中にはライラの仲間、S.S.W.A.T.の隊員も混じっていた。無念ゆえか、ピとなりライラに襲いかかってくる者もいる。

低音の効いたサウンドも相まってMSX2というハードが見せたホラー世界と物語性が「プレイヤー」に強烈な印象を与えることだろう。



チャニーズ・ヒルへと向かったS.S.W.A.T.隊員の7名。うち5人がクリーチャーの犠牲となり、命を落としてしまう。

S.S.W.A.T.とは?
S.S.W.A.T.（※1）、それは既存の武器に念エネルギーを封じ込め、破壊力を上げることが出来る「PS（※2）処理」という能力を持った者たちの構成する特殊部隊である。
表向きには対ゲリラ戦用の奇襲攻撃部隊となっているが、真の目的は明らかにされていない。

（※1）S.S.W.A.T. Supernatural & Special Weapon Attack Team（超自然特殊武装攻撃部隊）の略。

（※2）PS Psychic Sealed（封念）の略。

封印は剣からメダリオンへ
PC-8801版ですべては完成された
MSX2版が完成した後、幾つか
の反省点を踏まえて制作されたの
がPC-8801版「死霊戦線」だ。
登場人物や街中の建物、そしてシ
ナリオにも若干の変更が加えられて
いるが、一番大きな変更点は、最後
に黄泉路を封印するのに使われるア

単なる移植ではないリメイク作

『死霊戦線 ブラウニングの復活』

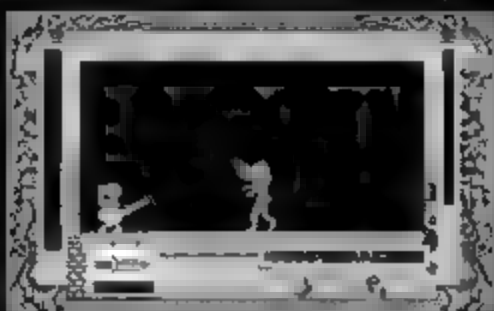
すべて一から作り直されており、
岩本氏の言葉を借りれば「正し
くはリメイク作」とのこと。副題
の『ブラウニングの復活』からベ
タ移植ではないという制作者側
の意思表示を感じる。



■PC-8801 ■ビクター音楽産業 ■アクションRPG ■1989年 ■7800円



会話シーンのグラフィックが
大きく、登場人物の個性もより大
きく引き出されている



戦闘スピードが増し、油断
しているとあっという間に死ぬ。
常に死の恐怖が付きまとう

アイテムが剣からメダリオンになっ
たことだ。これは、封印するアイテ
ムとして、剣ではイマイチ弱いとい
うことだそう。そしてラスボスのデ
ッドゴッドも新たにデザインし直さ
れている。黄泉路から顔が出ている
だけの初期デザインが見た目的にマ
ヌケだったところから、アクティ
ヴに動き回る蛇のようなデザインに
変更になったのだという。戦闘もア
クション要素が強くなり、難易度
が高くなっている。常に気を抜け
ず、いつでも死が隣り合わせにあ
る恐怖、それがPC-8801版にある。

唯一のコンシューマ作

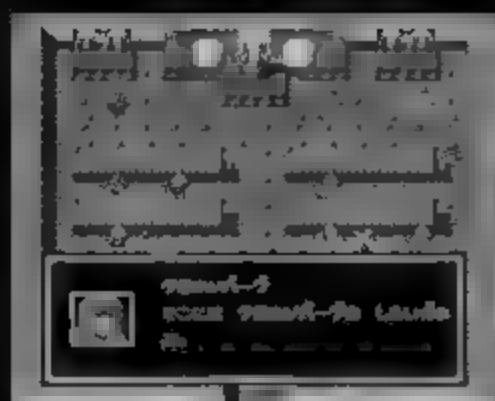
『死霊戦線』(PCエンジン版)

パソコン版を開発したFUN
PROJECTとはまったく別開発
メーカーが制作した、PC-8801版を
ベースとする移植作。悲しいのはこ
の作品が一番知名度の高いところか。



■PCエンジン ■ビクター音楽産業 ■アクションRPG ■1989年 ■5500円

数々のネガティブ要素が詰めこ
まれている意味不幸な移植作
唯一のコンシューマ作品となるの
がPCエンジン版「死霊戦線」だ。
レベルを上げすぎると最弱になる
有名なバグ、新たに描かれたクリ
チャーデザインは、これ日本の妖怪
みたいじゃね？ 的な微妙さ。戦闘
シーンのライラのモーションに至っ



PCエンジン版でも同様に
教会がセーフティゾーン。メ
ダリオンは教会の十字架の中
で見つかる



ラスボスのデッドゴッドは、
倒しても対になるもう1匹が
現れる。炎放射器で一気に勝
つ

ではギャグにしか見えないなど、正
直ファンにとっては微妙な移植と言
わざるをえない。だが、ストーリー
展開はパソコン版同様楽しめるこ
とができ、ゲーム本来の物語を見
せるという目的は一応達成されてい
る。ただ、スクロールが滑らかにな
り、マップが広く感じ、移動が大変
で全体を把握できずに投げ出してし
まう人が多かったのが残念だ。8ド
ットスクロールというデメリットが
実効果的に作用していたことをPC
エンジン版で実感させられた。そ
して「これだけは言いたい。『パ
ッケージの女性』は一体誰?」(※)。

(※)「パッケージの女性」これはプロデューサーの岩本氏も同様の発言をしていました。

都会で起きた第二の事件

『死霊戦線2』

チャニース・ヒルの事件から3年後、舞台を田舎町から都会へと移した物語。S-S.W.A.T.隊員から5人も犠牲者を出し、残ったのはそれぞれ隊長と副隊長に昇進したビルとライラだけだった。そして隊員たちの前に再びクリーチャーが襲われる。

死霊2戦線 LINE OF THE DEAD PART II

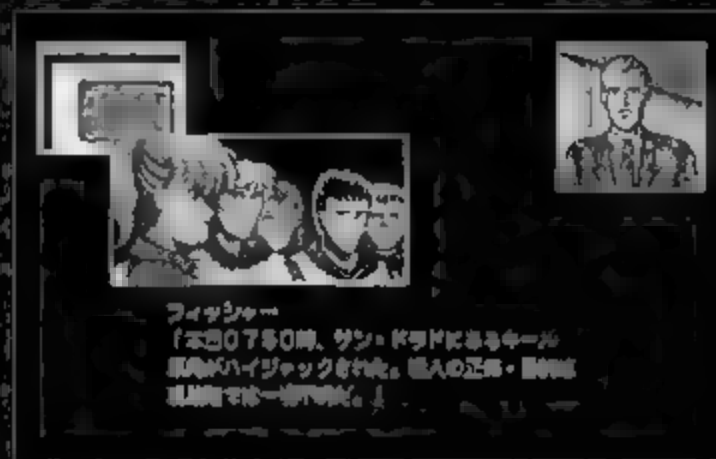
■MSX2/PC-8801 ■ビクター音楽産業
■アクションRPG ■1988年/1989年 ■7800円



原発ハイジャックに爆弾テロ、そして襲いかかるクリーチャー

新造都市サン・ドラドの下水道に突如現れ、捕らえたクリーチャーの姿にS-S.W.A.T.のメンバーの表情が凍る。それは3年前に起きた悪夢の再来を告げるものだった。同時に原発ハイジャック、爆弾テロ、都会で起きるそれらの事件が複雑に絡み合い、物語は進行していく。

1作目の閉ざされた世界での出来事から、大風呂敷を広げすぎた感もある2作目も、物語を見せるという大前提のテーマは変わることではない。今作でも会話を中心に進行していくアドベンチャー部分がゲームの中心だ。マップ画面は前作のRPG風から「イース」タイプのアクションRPG風になり、クリーチャーはマッ



オープニングで表示されるグラフィック。S-S.W.A.T.隊員の前に捕らえられたクリーチャーの姿が、ライラは反射的に手にしていた銃の引き金を引く。また悪夢が始まるようしていた。

ブ上に直接現れてライラの行く手を遮る。だが、クリーチャーはすべて固定配置で、無数に襲ってくるわけではない。そこが2作目のホラテイストが薄くなってしまう点のひとつでもある。マップ画面に大量のクリーチャーを表示させてドンパチやらせるには、まだまだ時代が早かったのかもしれない。

また、シナリオ展開が章ごとに区切られ、マップも章ごとに区切られた範囲のみが移動範囲となる。その分シナリオのフラグは立てやすくなった。し、行き詰まることも少なくなった。だがそれが逆に世界観を小さく見せてしまっているといったマイナス面も感じさせる。しかし、ラス



前作のランダムエンカウント制から、マップ上で姿が見えるようになったクリーチャー。建物をうまく利用して死角から狙い撃つテクニックで応戦しよう。一度倒してしまえば2度と現れることはない。

トシロシのドラマを語らせるにはこのスタイルが必要不可欠だった。ライラ率いるS-S.W.A.T.はこの世のどこかで開き続ける黄泉路を封印するため、きつとその後ろも活躍を続けていることだろう。「死霊戦線2」での事件を解決した以降、そんな妄想をずっと抱いている。

それにしても「2」では萌え要素が相当減ってしまった。残念、タイトスカイトで戦場へ出ていた前作の不条理さが改善され、パンツスタイルになったり、横画面の戦闘がなくなったり、ふわふわ揺れるライラのポニテールが拝めなくなったり、そんな納得できない気分を味わったのは自分だけじゃないかな。

「死霊戦線」登場キャラの元ネタを探る

「死霊戦線」をプレイしていると、気になるのが登場人物の名前。この名前ってあの俳優では？これはあの映画監督？。そう思ったアナタは鋭い。実はゲームに登場する人物名はすべて映画や音楽などから引っ張ってつけられている。そのすべてをプロデューサー岩本氏自らに明かしてもらった。

[S.S.W.A.T メンバー]

- ライラ・アルフォン** (主人公)
元ネタなし
- ジェイク・ロメロ大佐** (隊長)
「ゾンビ」「死霊のえじき」の監督ジョー・シ・A・ロメロ
- ヘザー・クロネンバーグ中尉** (副隊長)
「ビラニア」「怪奇 吸血人間スネーク」の女優ヘザー・メンジース+「ザ・フレイ」の監督デヴィッド・クロネンバーグ
- ウォルター・スコット少尉** (通偵士)
「ザ・ドライバー」の監督ウォルター・ヒル+「エイリアン」の監督リドリー・スコット
- ビル・キャメロン少尉** (副隊長)
「ク・ミネータ」の監督ジェームズ・キャメロン
- ジョージ・ハイアムズ軍曹** (兵長)
「リバイアサン」の監督ジョージ・パヴ・コスマトス+「カブリコン1」の監督ピーター・ハイアムズ
- グレッグ・キャッスル伍長**
「ミリオ/少年は空を飛んだ」の監督ニック・キャッスル

[登場人物]

- カーベンター** (教師)
「ハロウィン」「ニューヨーク1997」の監督ジョン・カーベンター
- キャリー** (民俗学者)
「フューリー」の女優キャリー・スノッドグレス
- ウェルズ** (町長)
「雪山戦争」の作家H・G・ウェルズ
- ジャネット** (教師)
「サイコ」の女優ジャネット・リー
- キャロル** (小学生)
「ボセイドン・アドベンチャー」のキャロル・リンレー
- ハーバート** (読書館司書)
「ビッグ・マグナム77」の監督マーティン・ハーバート
- Dr. バス** (医師)
「戦慄! 昆虫パニック」の監督ソウル・バス
- サンドラ** (看護婦)
「カリブ海の秘密」の女優セントラ・プリンスロー
- バトリック** (意図不明の悪者)
ホラー映画「バトリック」の主人公から
- ピーター** (ドラッグストア店主)
「ゾンビ」の主人公たちから
- ロジャー** (番守)
「ゾンビ」の主人公たちから
- フランク** (陸軍軍曹)
「リンク」「サイコ2」の監督リチャード・フランク
- ゴードン** (陸軍軍曹)
「11人生物の島」の監督バート・J・ゴードン
- スティーブン** (山小屋のカップル男)
「ゾンビ」の主人公たちから
- フラン** (山小屋のカップル女)
「ゾンビ」の主人公たちから
- オマドーン** (老婆)
マイク・オールドフィールドのアルバム「オマドーン」から
- ウェス・ブラウニング** (ブラウニング一族の一人)
「サランドラ」の監督ウェス・クレイヴン+「フリークス」の監督トッド・ブラウニング
- ミリー・アルフォン** (ライラの母)
特に元ネタなし
- ホイットマン** (考古学者)
「ビッグ・マグナム77」の男優スチュアート・ホイットマン

[S.S.W.A.T メンバー]

- ライラ・アルフォン** (副隊長・主人公)
「1」と同じ
- ビル・キャメロン** (隊長)
「1」と同じ
- フィッシャー准将** (最高責任者)
「吸血鬼ドラキュラ」の監督テレンス・フィッシャー
- トーマス・マーフィー** (新隊員)
作家のウォーレン・B・マーフィから
- マイク・ハリス** (新隊員)
「ナイトライダーズ」の男優エド・ハリス
- コリン・ワイズ** (新隊員)
「たたり」「アンドロメダ」の監督ロバート・ワイズ

[登場人物]

- ラモンド** (同僚)
特に元ネタ無し
- カサンドラ** (半人半獣の巫女)
ギリシャ神話に登場する悲劇の予言者
- キャリー** (民俗学者)
「1」と同じ
- ジョン・ラッセル** (市長)
「ニューヨーク1997」の男優カート・ラッセルから
- グレイザー** (市長)
「刑事スタスキー&ハッチ」の男優ポール・マイケル・グレイザー
- セーラ** (市長の娘)
特に元ネタ無し
- ボロック** (刑事部長)
「樹海戦線」の作家J・C・ボロック
- デッカー** (シーラ号船長)
「クリープス」の監督フレッド・デッカー
- クライブ・ロイド** (グレン・ロイド殺害の容疑者)
「血の本」の作者クライヴ・バカー
- クレイヴン** (医師)
「サランドラ」の監督ウェス・クレイヴン
- ナンシー** (ラッセルの妻)
「宴宴舞宴」の女優ナンシー・ルミス
- ドイル** (刑事)
「フレンチ・コネクション」の主人公ボバイ・ドイルから
- アレン** (市長秘書)
「タワーリングインフェルノ」のプロデューサー、アーウィン・アレン
- アレックス** (テロリストのリーダー)
「機底探検船ボーラーボーラ」の監督アレックス・グラスホフ
- フィンレー** (警官)
「悪魔の宿」「ファントム・オブ・パラダイス」の男優ウィリアム・フィンレー
- ボギー** (盲導犬)
ハンフリー・ボガートの愛称から
- アマンダ** (病気の少女)
「コールド・ルーム」「リバイアサン」の女優アマンダ・ペイズ
- ボイト** (新聞記者)
「脱出」「オデッサ・ファイル」の男優ジョン・ヴォイト
- マッコイ** (酒場のマスター)
テレビシリーズ「マッコイと野郎ども」から
- ザック** (「ストラングラーズ」のリーダー)
「グレンリン」のザック・ギャリガン
- ジェニファー** (売春婦)
「他人の眼」「ヒッチャー」のジェニファー・シェイマン・リー
- フーパー** (ホームレス)
「悪魔のいけにえ」の監督トビー・フーパー
- カニンガム** (悪魔職員)
「13日の金曜日」の監督ショーン・S・カニンガム
- アル** (モルスマルクト幹部)
「サンゲリア」の男優アル・クライヴァー

ライラ誕生は「エイリアン2」がきっかけでした。 『死霊戦線』プロデューサー 岩本克也氏インタビュー

「物語を見せたかった」と岩本氏が語るように、単なる事件解決だけに終わらないストーリーの奥深さが『死霊戦線』の魅力だ。そのプロデューサーを務めたのが岩本氏。その岩本氏への史上初となるインタビューを黄泉路にて敢行してきた。

た経緯で生まれたのですか？

デザイナーとして仕事をしていてある時企画あったら出してよって言われたんです。それで大学のレポート用紙2、3枚に手書きで書いて出したのが『死霊戦線』の企画になります。

最初から内容的なことはかなり決まっていたんですか？

そうですね。ホラーテイストのゲームはなかったの。それをやりたかった。それから「ドラゴンクエスト」がゲームで物語を語れるんだな。つてのを教えてくれたので『死霊戦線』でも物語を見せたいなっていうのがあったんです。

ちなみに「WAR OF THE DEAD」は洋題という位置付けですか？

そうです。タイトルに関しては、内容を思いついた時に割とすぐ浮かびました。石川賢の『魔獣戦線』ってマンガとJ.C.ポロックの『樹海戦線』の影響でタイトルには戦線を使おうと。そこに全然チグハグな単語を当て込むといんじゃないかな。と思って死霊にしたんです。

主人公を女性にしたのは？

これは「エイリアン2」の影響です。ホラー映画ブームの時もほとんど主人公が女性でしたから『ホラー』映画のヒロインと「エイリアン」の

リブリーのイメージが混ざった感じですね。あとは女の子が主人公のほうで作っていて楽しいだろうなって。

舞台の話なんですけど「1」のチャイニーズビルと「2」のサードラドにはモデルとなった場所があるんですか？

えーと。実はチャイニーズじゃなくてチャイニーズなんです(笑)。

え？

いやもうこれはね。制作現場でもよく間違われたんで。

「マニニアル」を読み返しながら本当だ。チャイニーズだ。ずいっと間違っただけだ。思い出していました。

これはチャイニーズさんの丘って意味で。ロン・チャニーっていう怪奇映画の役者さんからとってます。

「1」の舞台が田舎町なのは、少ない登場人物で話進めるのにあまり大風呂敷広げられないだろうと。もうひとつはステイヴン・キングの小説が全部キングの故郷の田舎町で展開している。

要するに、大都会よりも郊外で異変が起きているほうが導入としては面白いんです。最終的に主人公の生まれた街っていう。素性の話につなげていけましたし。

確かにキング作品の雰囲気は出ていましたよね。

ええ。あと、キングの小説「霧」

ってのがあって。突然田舎町に白い霧が襲いかかってきて数人がドラッグストアに閉じ込められる話なんです。

すよ。そして霧の中では化け物がうごめいている。霧の発生原因はわからないんだけど、政府の施設が近くにあつてそこで何か事故があつたつていう前振りだけがある。田舎町で異変が起きるっていうのと、突然連絡が取れなくなった。っていうのは「霧」の影響を受けています。

音信不通になった町に主人公が潜り込むっていうのはジョン・カーペンターの「ニューヨーク1997」の影響です。

結局、見たり読んだりした映画のパーツを寄せ集めているようなところがあるのは確かです。

では「2」の舞台についてですが「1」が田舎町なので「2」は都会しかない。大都会を舞台にするっていうのは決めたんだけど、大人数は出せないし、いろいろ考えて街を1個作って移住を開始しましょう。っていう直前で事件を起こせばいいかな。って思ったんです。

でも街を先に作ってそこに人を入れるなんてのは普通ありえないですよ。でも「1」が田舎町で「2」が都会っていうのは、そのあと「ブレデタ12」がロサンゼルスに来たので、プロトタイプ的には間違ってたかな。

「死霊戦線」シリーズにおける岩本さんの担当を教えてください。

企画からディレクション、シナリオ、音楽とプログラム以外ほとんどです。

「死霊戦線」の企画はどうだった

って思いましたね。

「その中で登場人物が次々とクリチャーの犠牲になっていくじゃないですか。そこにはすごく恐怖を感じましたよ。」

それはホラーモノのセオリーです。から「エイリアン2」にしろ「ターミネーター」にしろ「ジュラシックパーク」にしろ、あの頃のSFアクションってのはガンガン周りの人間が死んで最終的には当事者と敵だけという図式になっていくので。

犠牲になった仲間の死体が襲ってくるのは、パッとありましたよ。あれもホラトとしては王道ですが、そういう恐怖感みたいなのは随所に盛り込んでおこうと。

「1」は見た目RPGっぽいけど、アドベンチャー要素が強いですよ。物語を見せたかったっていうのが大前提としてあったので、最初に狙っていたのはアドベンチャーです。見せ方としてはマップを移動して会話をするほうがいいかなって思って判断しました。

当時の自分の感想だと、最初に何をやっていいかわからないってゲームでした。でも何をやるかを最初に見て、探すっていうゲームでもあったな。

主人公と全く同じ立場でプレイし

てもらったかったです。謎めいた導入部を作って、そのまま放り込んで自分で探索してもらおうと。戦闘は最初「ドラクエ」みたいなのも考えていたんですけど、銃器を持っていくのに「コマンド選択はないな」と思って「アクション」にしました。なので見た目はRPG、戦闘はアクション。展開はアドベンチャー。どれも中途半端になっちゃったかなって思うことがあります。

「1」に関してはその3つがうまくミックスされてたと思います。「2」ではシステムがかなり変わりましたよね。

ええ。「2」ではマップ上でそのまま戦闘させたほうがいいんじゃないかと。とプログラマーから意見がありました。視点切り替わると背景とかも全部別にならなくないといけないし、それに「プログラマーが1」の戦闘を気に入ってなかったんです。

「1」に関して言えば「クリチャー」の不気味さを出す意味ではあれが一番よかったんじゃないかなと思います。

逆に「2」はクリチャーの影が薄いんですよね。マップ移動の通せんぼでしかないですから。あと「1」でいう天井からとか空を飛んでるっていう敵は一切出せなくなっちゃっ

た。でもあの形にしたので、クライマックスの戦闘と会話はスムーズに演出できたのかなって気がします。横戦闘だと雰囲気変わっちゃうんですけど、シナリオの進め方も章ごとにやってマップも区切られていましたね。「1」はシナリオ管理が大変だったんですよ。あっち行ったりこっち行ったりで、それで車仕立てにして「フラグ整理をしていく」と。「1」は書いた私しか把握できないくらいとっちらかっていたんで。

クリチャーのデザインについてお願いします。

ほとんど私がデザインしています。もともとモンスタとか怪獣の絵を描くのが好きだったので、なので時間かけずに1週間くらいで全部描いてドット絵起こしを自分とグラフィック担当でやりました。ちなみに「マニュアルのクリチャーイラストは別のスタッフが描いたものです」。

「3」は作りたかったですか？

「3」をやるならライラが隊長で別の若い女の子を主人公に据えてやるしかないなとは思っていました。「1」のクローンバグのポジションにライラがいるっていう、世界的には黄泉路に至る所で開くっていう設定なので作ろうと思えば続きは作れるようになってました。

「2」が3年後になつていよう。年を取らせるのは必然なんですね。

矢張り早だとシナリオ的にしんどいですが、あと主人公が成長しないんで。「2」では仲間の死を受けて3年たって立ち直りかけた時にまた悪夢に出会うって作りにしたかったのと、責任あるポジションにいるのは21歳のままじゃ無理がある。なので24歳くらいなら設定としてはギリギリOKだろうと。

なるほど。年を取ったライラは確かに複雑ですね（笑）。では最後に「死霊戦線」のファンの方へひと言お願いします。

当時ファンから送られてきたハガキにライラが描いてあってそれがすごく励みになったんですよ。ずっと仕事場の作業机の上に置いてました。そんな感じでゲームにもキャラにも愛着を持っていた。今思い返すと至らぬに嬉しいですね。今思い返すと至らないところはあるんですけど、当時としては本当にフルパワーで作っていたんで、20年たってでも好きって言うてくれるのは本当に嬉しい限りです。

自分も20年ファンでいてよかったです。ありがとうございます。



フォーセット アムール
FAUSSE
AMOUR

牧野竜一 2007年 描き下ろし!!

コルク・ランス

名作プレイバック

“Fausseté”（偽りの）“Amour”（愛）に秘められた真実……!!
PCエンジン伝説の美少女ゲームを今、振り返る!!

フォーセツト アムール

PCエンジニアの間では伝説の作品として知られ、今なお根強いファンも多い『フォーセツト アムール』。一体何がそこまでプレイヤーを惹きつけるのか？その魅力に迫る！

□PCエンジンスーパーCD・ROM² □ナグザット

アクション □1993年3月26日 □7600円

文・取材=池谷勇人（フリーライター）

ビキニアーマー・ヒロインの完成型がここにある

マリオが跳び、リンクが剣を振るう。男臭さ漂うアクションゲームの世界では、かつては「女性が戦う」というだけで心潤うものがあつた。最初はお粗末なドット絵にすぎなかったヒロインたちも、ハードの変遷とともに進化し、その流れはPCエンジンCD・ROM²の登場で全盛を迎える。「フォーセツトアムール」は、そんなゲームヒロイン史の、ひとつの到達点と言える作品だった。何と言っても、ヒロイン・コルクが身につけているビキニアーマーが素晴らしい。上半身は割とガッチリ固めている一方、下半身を覆うのはハイレグ・Tバックの布が一枚だけ。ただの立ち絵さえもサービスシーンに変えてしまうこのデザインのおかげで、ビジュアルシーンはほぼ全編が大サービス状態！ 加えてゲーム中でも、ダメージを受けるたびに鎧↓下着↓全裸（全裸でミス）と服装が変化していく脱衣システムを採用するなど、とにかく思春期の男の子が喜びそうな要素がこれでもかと詰め込まれていた。当時はウブな中学生だった筆者は、雑誌で画面写真を見て壮大に鼻血を吹いたものだ（やや誇張）。

とかくヒロインの魅力ばかりが語られがちな本作だが、アクションゲーム部分でも、独特の武器「二節棍」を使ったワイヤーアクション要素など見どころは多い。見た目に反し、中盤以降の鬼っぷりはコアなゲーマーも裸足で逃げ出す勢いだ。が、コルクさんのお尻……じゃなくて笑顔のためなら、軽くクリアしてみせるのが男ってものだ!?

伸縮自在の「二節棍」で、さらわれた姉を救い出せ!

2本の槍を鎖でつないだ、伸縮自在の「二節棍」がコルクの武器。伸ばして直線上の敵を攻撃するだけでなく、天井に突き刺してぶら下がったり、振り回して広範囲の敵に攻撃したりと、さまざまな使い方が可能。

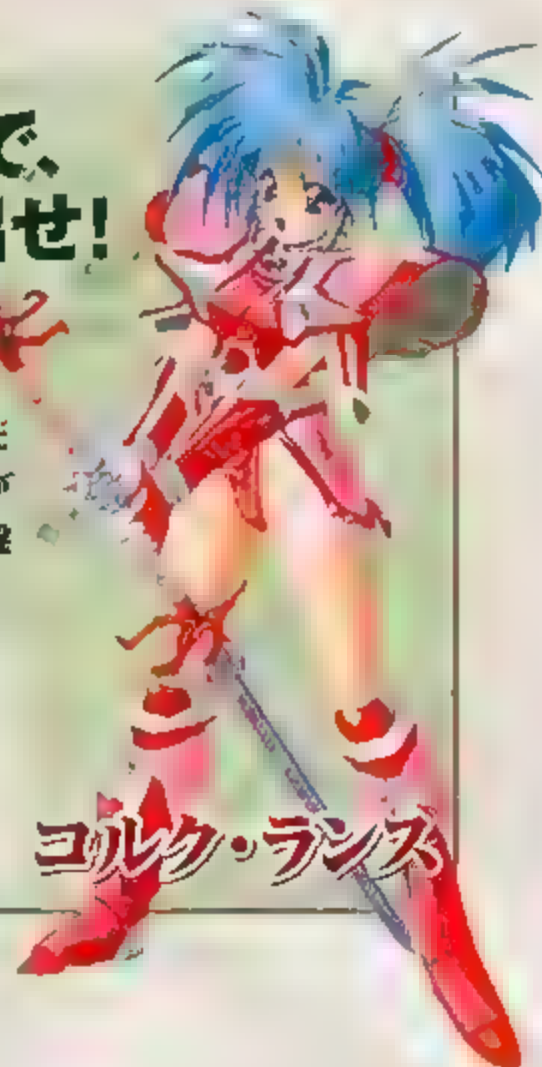
伝説の剣術師カール・ランスを父に持つ少女。魔物にさらわれた姉メリヤを助けるため、伝説の鎧と「二節棍」を持ち、単身魔城へと向かう。



振り回す!



ぶら下がる!



コルク・ランス

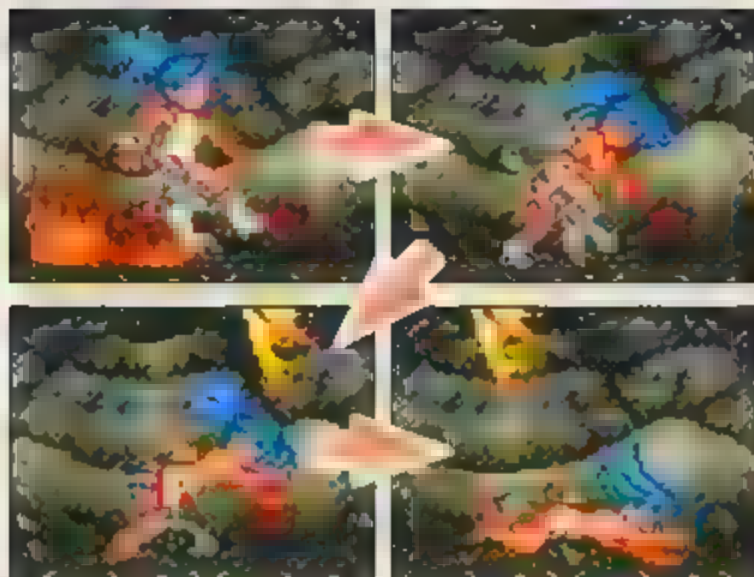
カラーで魅せます! コルク・ランス徹底解剖

本誌85ページの「ゲームヒロイン Graffiti」を読んで、「『フォーセット アムール』が1ページじゃ物足りない!」とお嘆きのファンの皆様に朗報です。

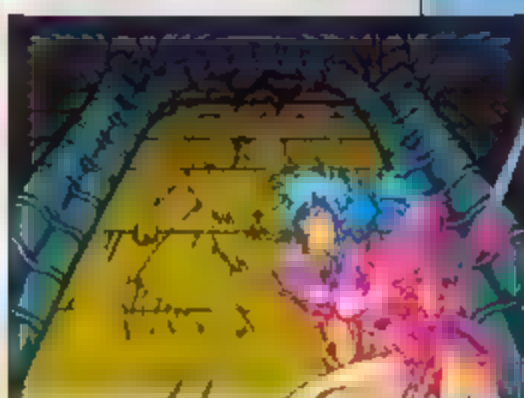
コルクさんのあんな姿やこんな姿をすべて大公開! 美しくも悩ましいビキニアーマーの最終形態をその目に刻み込め!!

やられモーション

本作のダメージシステムは「魔界村」制。一度目のダメージでコルクは下着姿となり、二度目のダメージを受けるとなんと全裸に!



ハイレグ!



上半身の重装甲ぶりに対して、なぜか極端に装甲の薄い下半身。特に「食い込み」の鋭角ぶりは、ビキニアーマーヒロインの中でも一・二を争う。



おしり



後ろはもちろん、当時流行のTバック仕様。普通に立っているだけでも（ほぼ）おしり丸出しというサービスぶりで、ゲーム中ではコルクさんの健康的なおしり&太ももを存分に拝むことができる。やたら下方向からのカットが多いのもお約束?

敵キャラだって美少女ぞろい!

プロケル

ステージ2ボス。四人衆の中では最も気品にあふれ、落ち着いた性格の持ち主



リリム

ステージ3ボス。口の悪いお調子者だが、意外にも式族きっての頭脳派でもある

マーラ

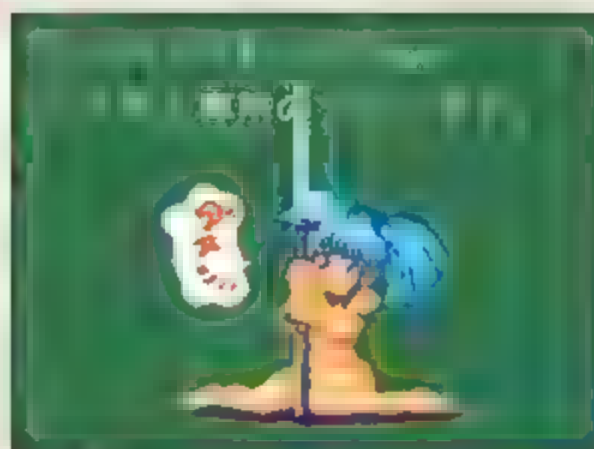
四人衆のリーダー。冷静かつ的確な攻撃で、ステージ4の門番として立ちのびる

アモン

式神四人衆の一番手で、ステージ1のボス。プライドが高く、勝ち気な性格

式神
四人衆

そして禁断の……!!



日シスアムカードで起動しようとする、なぜか全裸のコルクさんに警告されてしまう



ステージによって変わるコンテニュー画面。ラスボス戦でゲームオーバーになると……!!

最強ビキニアーマーヒロインは
こうして誕生した!

フォーセット アムール

株式会社AiM 開発者座談会

PCエンジンに彗星のごとく降り立った伝説のヒロイン
コルク。その開発秘話をスタッフに直撃!



※この記事は2007年に座談会を行い、「GAME SIDE Vol.10」(2008年1月発売)に掲載した記事を再録しています。

「まずは簡単に、みなさんの自己紹介から。みなさん『フォーセットアムール』ではどの部分を担当されましたか?」

安部 (以下、安) 僕は企画・AD (アシスタントディレクター) として参加していました。当時はまだあらずじと絵コンテだけがある状態で、いきなり「これに物語をつける」と言われて、それがAiMに入ってから最初の仕事でした。

先生 (以下、先) 私はビジュアルシーンからゲーム中のドット絵まで、グラフィック全般を。私もまだ当時入社したばかりで、牧野 (竜一) さんの原画を取り込んで、それをドット絵に直す作業を主にやっていました。

はんぞう (以下、は) 私も前のふたりとは同期で、これがゲームデビュー作になります。って全員同期だよ。私はボスキャラのドット絵を中心に担当していました。

村松 (以下、村) 次は私ですね。あれ、あなたはもしかしてファミプロの恋パラ支部長?

村 私もスタッフとしてかかわってたんですよ。

えええ!!

村 と言っても、ほぼデバッグ専門だったけどね。専門学校にいた頃、学校にテレビを持ち込んで授業中に

「ファイヤープロレスリング」とかやりまくってたら、教師が「お前にぴったりの会社がある」と言っていて、それでAiMに入った。あの頃は社内のデバッグ作業をほとんど一手に引き受けていたかなあ。

——そうすると、スタッフは全部で何人くらい?

先 グラフィックが7~8人、プログラマーも7~8人くらい。とにかく新人ばかりの会社でした。

安 平均年齢24歳くらいだったかな。こんなに未経験者が多くて大丈夫なのかと思った。

あの節さんが着てたら
それこそ伝説になるよ

アクションと美少女、そもそもの企画としてはどちらが先にあったんでしょう?

安 最初のコンセプトとしては、ワイヤーアクションが売りだった。でもどう見たって女の子がメインですよ (笑)。一応、かなり早くからビジュアルでいこうという予定はあったみたいです。ワイヤーアクションだけでは売れないと思ったんですよ。最初はディレクターのS氏という人がドット絵を描いていたんですが、これでは物足りないということで、アニメーターの牧野竜一さん

髪が違う! 瞳が違う!! コルク色指定 牧野バージョン

当初、牧野先生の案ではコルクの髪色はなんと金髪。しかし「1スプライトにつき16色」というPCエンジンの色数制限を考えると、そのままでは表示不可能と判断。現在の赤と青が基調のカラーリングに落ち着いたのだという。

原画



実際の色



・座談会参加者一覧・

安部さん (ストーリー・世界観設定担当)

企画兼アシスタントディレクターとして、主にストーリー部分を担当。物語に力を入れすぎ、オープニング(特にコルクが老人と話すシーン)が異様に長くなってしまったのだとか。

先生さん (グラフィック担当)

主にビジュアルシーンのドット絵を中心に担当。ファンの間でも評価の高い、エンディングの「振り向きコルク」は先生のこだわりの結晶。今でもPCの壁紙はゴート・ボーン(ラスボス)だそう。

はんぞうさん (グラフィック担当)

ボスキャラのドット絵を中心に、一部イベントシーンのグラフィックも担当。ページ下段の貴重なイラスト資料は、今回ははんぞうさんが持ってきてくださったもの。

村松さん (デバッグ担当)

ファミコンで生計を立てる日本唯一のファミプロだが、なぜかPCエンジンのゲーム制作にかかわっていた。デバッグおよびバランス調整担当。ステージ3以降の急激な難易度上昇の一因はこの人にある?

ライター池谷さん (BAマニア代表)

中学生時代、某PCエンジン雑誌でコルクと出会い、BAマニアの仲間入りを果たす。当時はお金なくてソフトが買えず、ただ雑誌を眺めてはハハアする日々だった。

をお願いすることになった。そうしたら牧野さんが、自分のオリジナルキャラで、こういうのがいますと。じゃあ、もともとコルクは牧野さんのキャラだった? 安部 そう。だからすごくこだわってくれて、設定画だけじゃなく、わざわざアクション部分のモーションまで原画で起こしてくれたんです。ジャンプのときはこんなポーズにしたらどうかとか、二節棍を出すときはこんなモーションでとか(資料を広げる安部氏。112ページ参照)。うわあ、こんなに細かく、でもこれ、ゲーム中ではほとんど反映されていませんよね? 安部 当時すでにある程度絵は出来上

がっていたし、このイラストを再現するとすると、キャラをもっと大きくしないとならない。そうすると、肝心のワイヤーアクション部分も含めて、ゲームの仕様を全部書き直す必要があるということ、残念ながら実現できなかったんです。ただ、PCエンジンはスプライトパターンも多いし、アクションにも強かった。もしこのドット絵でやれていたなら、きっとビジュアルの良さを裏切らない、もっといいゲームになっていたと思うんですけどね。村松 ジャンプひとつとっても、ゲーム中だと単にビョーンって跳んでるだけなんだよね。せめて少しがんでほしい、予備動作が欲しいって言

ったのに、「無理!」って。

牧野さんのイラストとは、カラーリングもかなり違いますね。

安部 PCエンジンは1キャラクターに16色までしか使えませんでしたから、このとおりに再現すると色数が足りなくなってしまうんです。グラフィックも考えると、使えるのはせいぜい3色。それでこのカラーリングになったんです。

——ちょっと話がそれますが、攻撃を受けると鎧が壊れますよね。伝説の鎧にしてはもろすぎませんか。

安部 仕様です(笑)。

は見えないバリアとかで守っているんですよ。本当は即死級のダメージなんです。鎧が命を賭して守ってくれているという。

安部 あと、あの鎧は着る人間に合わせてデザインが変わるんです。だから女の子が着るとこう……。

村松 あーなるほど。そっちの意味での伝説。

安部 というのが僕の勝手な解釈。

先だって最初に持ってるの、爺さんだもんね。

はんぞう この鎧をあの爺さんが着てたら、それこそ伝説になるよ(笑)。

安部 もともとは姉のメリヤが着る予定だったし、コルクにはワンサイズ大きいはずなんです。



は なるほどね、着る人に合わせて伸び縮みすると。

安 そう解釈しないと、ステージBでしたっけ。メリヤと戦うステージは成り立たないですからね。

——二節棍のデザインには何か元ネタがあった？

安 ここに関してはオリジナルだと思います。

は 多分スプライトが少ないほうがいいと思ってじゃないかな。

安 プレイヤーの手元から何か伸びて、壁に刺してぶらさがったりできる武器っていうことで、鎖鎌的なイメージだったんでしょね。ただ片方だけ伸びていくと絵面が格好悪いということ、二節棍になったと。

最初のタイトルは『プロバガンダ』!?

——ビジュアルシーンは、あの当時のゲームの中でもやっぱりずば抜けていましたね。

安 牧野さんの元絵も良かったし、ふたりともアニメーター出身だったのが大きかった。アニメーターって「線」の仕上がりすごくこだわるんですが、ドット絵って「四角い点」の組み合わせなんですよね。それでどれだけ美しいラインを出せるかってことにずいぶん悩んでいて。でもエ

ンディングでコルクが振り返るシーンなんかはやっぱ評価高かったよね。

先 あの頃になってようやく極まってきたのかな。仕事っていつもそんなもんですよね。ちょうど身に付いた頃に終っちゃう。

安 牧野さんも一度現場に来たことがあって、ビジュアルシーンについてはすごく評価してくれていました。先 あとこだわったのは、セリフに口パクを合わせること。最初は単に動かしておけばいいだろと思っていたんですけど、プロデューサーの意向で、「合わせよう」と。

村 あったあった。先生、後半ずーっと口パク合わせやってたよね。当時の先生っていうと口パクと振り向きのアニメしか思い浮かばない。

——あの「振り向き」は先生のお仕事だったんですね。

先 当時はすごく強引な方法でアニメーションを作っていて。1、2、3、4……ってそれぞれの絵にタグをつけて、それを手動で切り替えて細かいところを修正してたんです。

は 全部で7枚でしたっけ？

村 あの振り向きは絶品だよな。たった7枚とは思えない。あれ、ものすごくきれいに見えるんだよ（下に掲載している連続写真）。

——登場キャラクターに名前の由来

などはあるんですか？

安 名前は基本的にディレクターのS氏がつけたんですが、コルクは単純に栓のコルクから。ランスは槍、たぶん二節棍からですね。

は 最初キッチン用品で統一したがつてませんでしたっけ？

安 ただ珍しい名前を付けたかっただけでもあったみたいですけどね。タイトルもギリギリまで「フォーセツトアムール」じゃなかったんです。村 そうそう、最初はね、「プロバガンダ」だった。

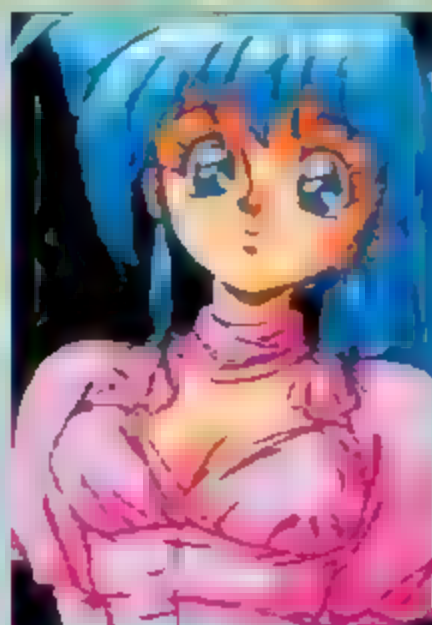
は？

村 プロバガンダ。「広告」とか「広告戦略」っていう意味で、S氏がすごいブッシュしてたんです。カッコいいからって。でも結局、宗教的な理由でボツになった。「宗教の宣伝」っていう意味もあったんじゃないかな。じゃあしょうがねえなっことで、「フォーセツトアムール」に。

あれは唯一、みんなが評価していた部分

——アクション部分については？

安 うーん、今思うとやっぱりテンポが悪かった。ただ当時、村松さんがデバッグ中に、連続回転ジャンプで敵の上を渡っていったり、ワイヤーをうまく使って雲の下を進んでい





牧野氏のイラストに比べると、アクションシーンのコルクはやや残念感が漂う。テンポも悪く、やや爽快感に欠けるのも惜しい

ったり、どんどん変な遊び方を見つけてきて、あれは唯一、みんなが「面白い！」って評価していた部分でしたね。ところがある日それがナグザットの人にバレて……。

村 やめてくれと。

村 あったあった。あれね、惜しかったよね（笑）。

安 確か村松さんが見つけたプレイは全部カットされちゃった。

村 あのまま作ってたら、カルトアクションとして結構人気を博してたと思うんだよね。「海腹川背」みたいにさ。画面外に槍とか刺して移動し

ちやったり。

後半かなり難易度高いですが、あれはどういった狙いで？

安 基本キャラゲーですから、きつとユーザーもゲームを楽しむより絵が見たいたろうと。それで最初はかなりヌルくしようという話もあったんですが、途中からやっぱり「ヌルすぎてもよくないよね」と。

村 あの頃からハードゲーム志向でしたからね。でも当時私も普通にクリアできたし、なんとなく「いけるんじゃないか？」という感じで。

は パターンがあつて、わかればノーマスで突破できたんだよね。

村 作るより遊ぶほうが向いてたのかな。どうも普通の人が遊べるバランスではなくなっちゃうみたいで。別のゲームでもバランスを取ったことがあったけど、ディレクターに「絶対お前にはバランス取らせねえ」とか言われたり。

—今振り返ってみても、やっぱり悔いの残る部分は多い？

安 挙げればきりがありませんね。もし自分に今の知識と経験があれば、もっといいものが作れたと思う。で

も最大の問題点はやっぱりゲームテンポの悪さだなあ。

村 確か当時もっと移動スピードの早いバージョンとかあったよね。

安 あったけど、そうすると今度は1ステージのプレイ時間が短くなりすぎちゃう。でもVRAMの関係で、最長で何画面っていうのが決まっていた、これ以上ステージを長くはできない。そのうえワイヤーアクションも使わせたいから、結局、足を遅くして上下の移動を多くして……と、どんどんテンポが悪くなっていったしまつて。

続編やリメイクの可能性は？

先 当時のスタッフも、会社も今はバラバラですし、難しいと思います。

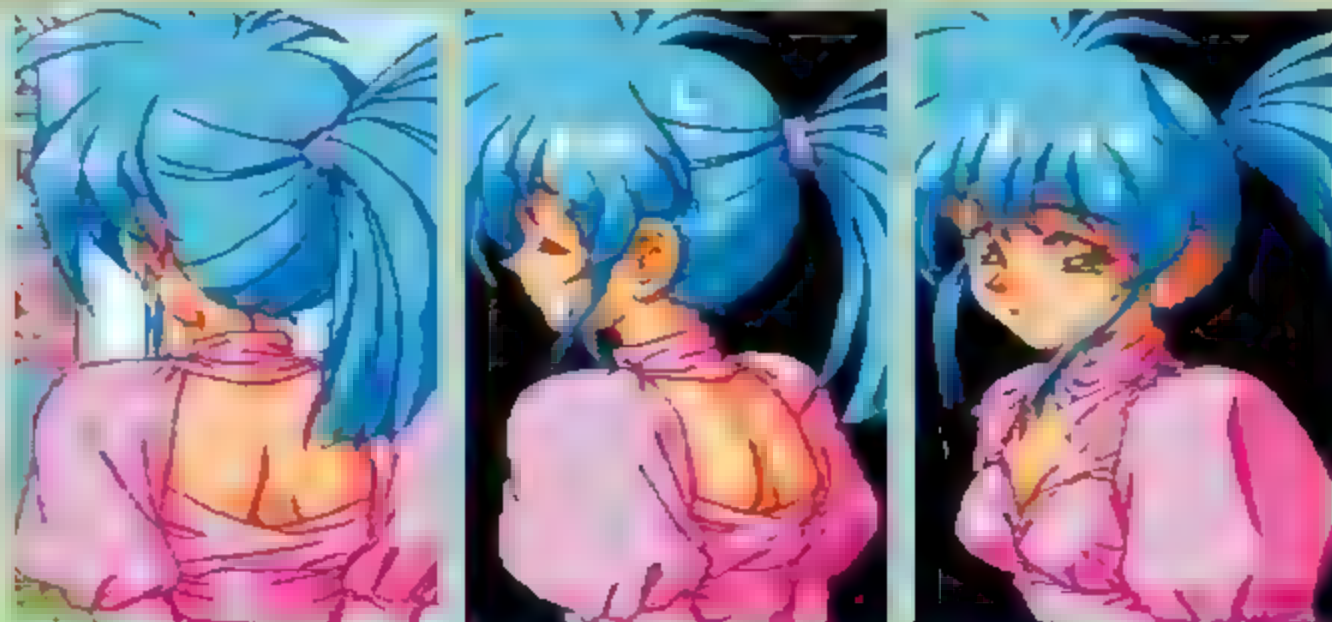
は PS3とかで作ったら面白いかもしれないですね。

安 3Dにしたらもっといいかもしれないですね。ビジュアルシーンは全部2Dで、もちろん牧野さんに監修してもらって。ゲーム部分は、C社あたりに作ってもらって（笑）。

—二節棍を3Dにしたら、たぶん「ゴッド・オブ・ウォー」みたいになりそうですね。

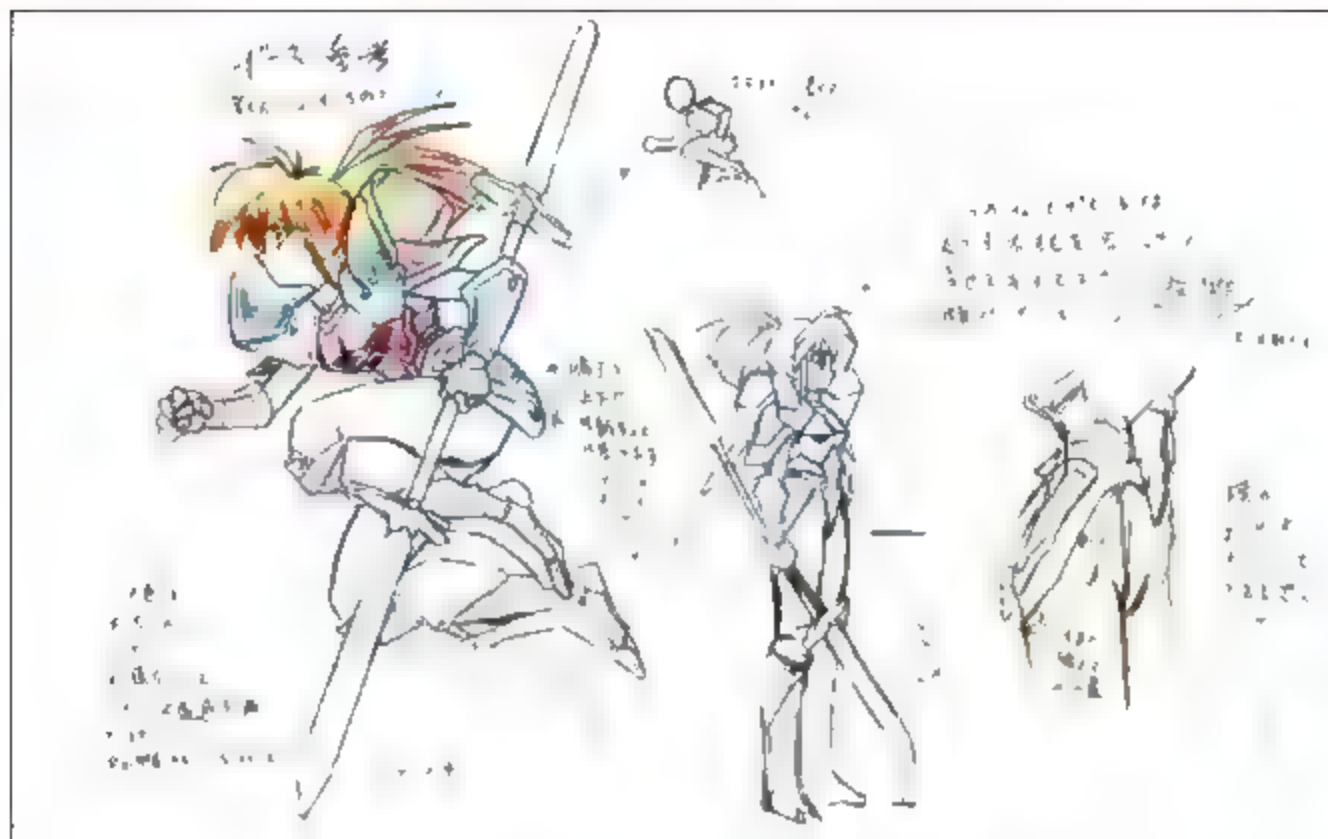
村 むちゃくちゃカッコよさそうだなあ。もちろんポリゴンで、「キャー！」って脱げて（笑）。

一同（爆笑）。



エンディングで
微笑む振り向き
コルクさん

牧野竜一先生の ラッ原画集を大公開!!

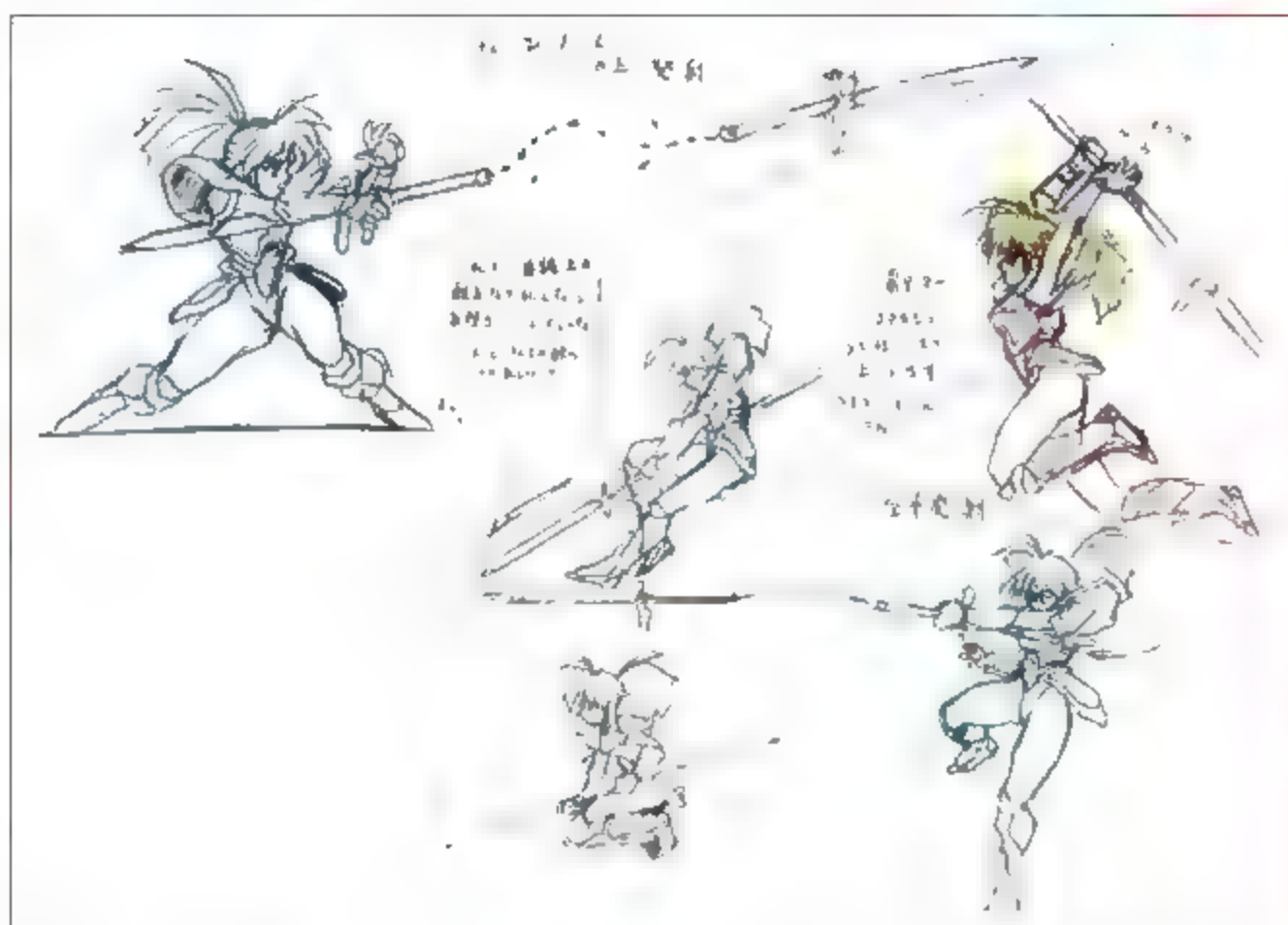


↑ ジャンプ

跳躍ポーズも美しい。そしてコルクのチャームポイントは足!

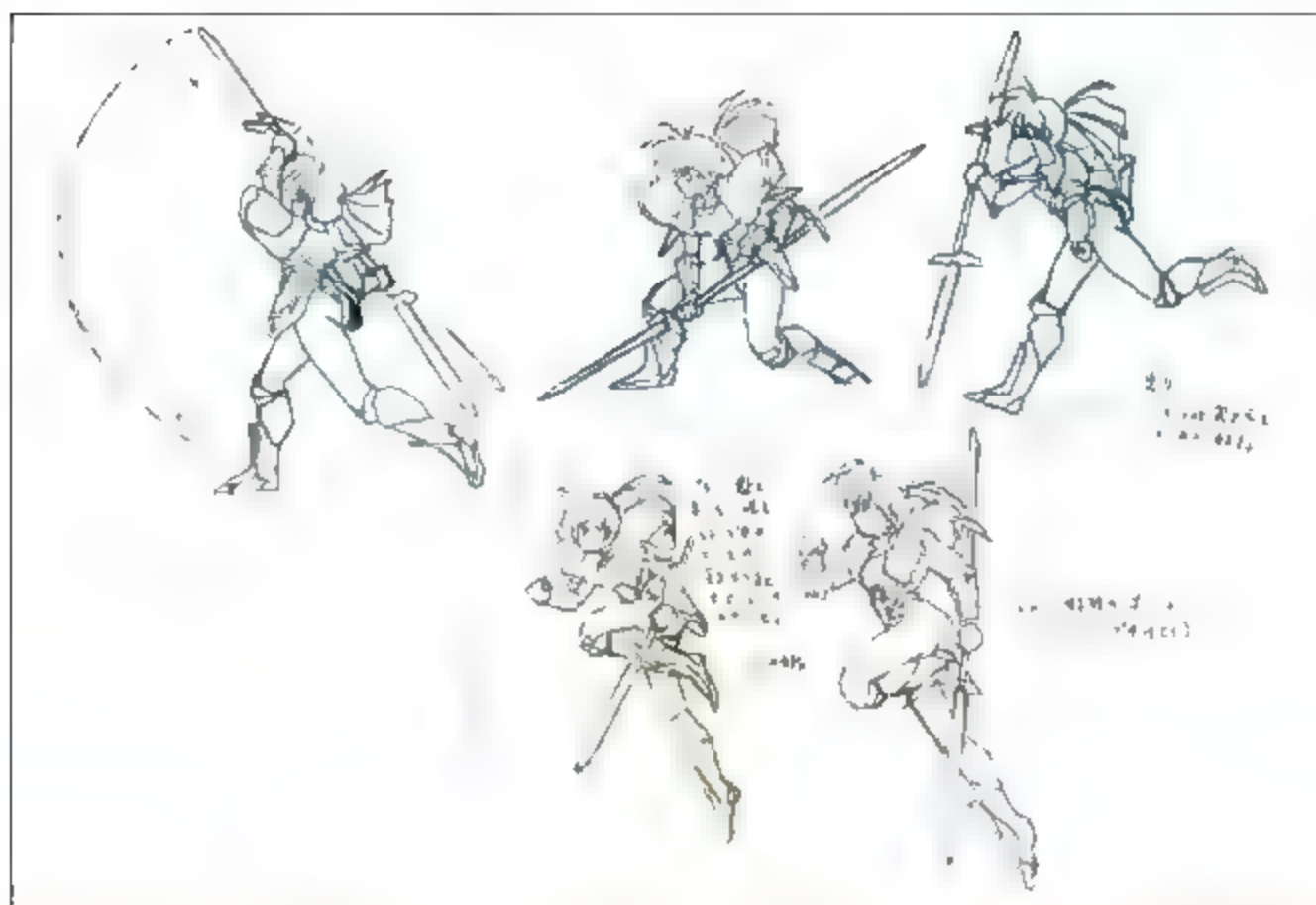
チェーンソード!?→

牧野先生が考えていた攻撃モーションの数々。二筋棍のデザインが違う?



↓ 走る&斬る

移動モーションも躍動感たっぷり。このグラフィックでプレイしたかった!!



これらのイラストは、当時牧野先生が開発時に書き起こしてくれたというモーション案の数々。牧野先生のコルクへの情熱がうかがえるが、残念ながらさまざまな事情(109ページ参照)によりゲームには反映されなかった。









特集記事
初出
解説

【ニンテンドーDSで遊ぶ ゲーム&ウオッチ】



GAMESIDE Vol.22

2010年2月号

発売日●2010年1月4日

ニンテンドーDSでゲーム&ウオッチを遊ぼう!

80年代に大ブームを巻き起こした任天堂のゲーム機『ゲーム&ウオッチ』が、あるタイトルはDSiウェアやDSソフトとして、またあるタイトルはゲームのミニゲームとして、ニンテンドーDS用に復刻されています。そこで2010年当時、ニンテンドーDSで遊べる『ゲーム&ウオッチ』の情報をまとめたのが、この特集でした。DSiウェアやDSソフトは、もちろん現行のニンテンドー3DSでも遊べます。さらに現在、『ゲーム&ウオッチ』をゲームボーイ上でリメイクした『ゲームボーイギャラリー』がニンテンドー3DSのバーチャルコンソールで復刻配信されています。この機会に『ゲーム&ウオッチ』の名作に触れてみてはいかがでしょうか?

ゲーム&ウォッチ ほぼ全部リスト

発売	価格(税別)	型番	シリーズ	タイトル	代表的な移植版/収録作	DSiウェア版
80年4月	¥5,800	AC-01	シルバースクリーン	ボール	DS「漢字そのままDS索引辞典」 GB「ゲームボーイギャラリー2」 GB「ポケットカメラ」など	○
80年6月	¥5,800	FL-02	シルバースクリーン	フラッグマン	DS「漢字そのままDS索引辞典」 GBC「ゲームボーイギャラリー3」など	○
80年7月	¥5,800	MT-03	シルバースクリーン	バーミン	GB「ゲームボーイギャラリー2」	○
80年7月	¥5,800	RC-04	シルバースクリーン	ファイア	GBC「ゲームボーイギャラリー3」など	○
80年10月	¥5,800	IP-05	シルバースクリーン	ジャッジ	DS「漢字そのままDS索引辞典」 GBC「ゲームボーイギャラリー3」など	○
81年1月	¥6,000	MH-06	ゴールドシリーズ	マンホール	GBA「ゲーム&ウォッチカードe」 DS「漢字そのままDS索引辞典」	○
81年2月	¥6,000	CN-07	ゴールドシリーズ	ヘルメット	GB「ゲームボーイギャラリー2」	○
81年4月	¥6,000	LN-08	ゴールドシリーズ	ライオン	DS「ワンセグ受信アダプタDSテレビ」 GBC「ゲームボーイギャラリー3」	○
81年6月	¥6,000	PR-21	ワイドスクリーン	パラシュート	GB「ゲームボーイギャラリー2」 GBA「Game&Watch Gallery 4」 DS「ゲーム&ウォッチコレクション2」など	○
81年7月	¥6,000	OC-22	ワイドスクリーン	オクトパス	DS「ゲーム&ウォッチコレクション2」 GBA「Game&Watch Gallery 4」	○
81年8月	¥6,000	PP-23	ワイドスクリーン	ポパイ	GB「ゲームボーイギャラリー」など	○
81年9月	¥6,000	FP-24	ワイドスクリーン	シェフ	★ DS「しゃべるDSお料理ナビ」 GBA「Game&Watch Gallery 4」	○
81年10月	¥6,000	MC-25	ワイドスクリーン	ミッキー・マウス	GB「ゲームボーイギャラリー2」	○
81年10月	¥6,000	EG-26	ワイドスクリーン	エッグ	★ DS「世界のごはんしゃべるDSお料理ナビ」 GBC「ゲームボーイギャラリー3」	○
81年12月	¥6,000	FR-27	ワイドスクリーン	ファイア	GBA「Game&Watch Gallery 4」 GB「ゲームボーイギャラリー」	○
82年2月	¥6,000	TL-28	ワイドスクリーン	タートルブリッジ	GBC「ゲームボーイギャラリー3」	○
82年3月	¥6,000	ID-29	ワイドスクリーン	ファイアアタック	GBA「Game&Watch Gallery 4」	○
82年4月	¥6,000	SP-30	ワイドスクリーン	スノーピーテニス	★	○
82年5月	¥6,000	OP-51	マルチスクリーン	オイルパニック	DS「ゲーム&ウォッチコレクション」 GB「ゲームボーイギャラリー」	○
82年6月	¥6,000	DK-52	マルチスクリーン	ドンキーコング	DS「ゲーム&ウォッチコレクション」 GBA「Game&Watch Gallery 4」	○
82年10月	¥4,800	DJ-101	ニューワイド	トンキーコングJR.	GB「ゲームボーイギャラリー2」 GBA「Game&Watch Gallery 4」 GBC「ゲームボーイギャラリー3」	○
82年11月	¥6,000	DM-53	マルチスクリーン	ミッキー&ドナルド	★	○
82年12月	¥6,000	GH-54	マルチスクリーン	グリーンハウス	GBC「ゲームボーイギャラリー3」 DS「ゲーム&ウォッチコレクション」	○
83年3月	¥6,000	JR-55	マルチスクリーン	ドンキーコングII	GBC「ゲームボーイギャラリー3」	○
83年3月	¥6,000	MW-56	マルチスクリーン (横置き)	マリオブラザーズ	GBA「Game&Watch Gallery 4」 GBC「ゲームボーイギャラリー3」	○
83年4月	¥7,800	CJ-71	テーブルトップ	ドンキーコングJR.	★	○
83年4月	¥7,800	CM-72	テーブルトップ	マリオズ セメントファクトリー	★	○
83年6月	¥4,800	ML-102	ニューワイド	マリオズ セメントファクトリー	GBA「Game&Watch Gallery 4」	○
83年7月	¥7,800	SN-73	テーブルトップ	スノーピー	★	○
83年8月	△	LP-57	マルチスクリーン (横置き)	Rain Shower	GBA「Game&Watch Gallery 4」	○
83年8月	△	PG-74	テーブルトップ	Popeye	★	○
83年8月	△	NH-103	ニューワイド	Manhole	GBA「Game&Watch Gallery 4」 GB「ゲームボーイギャラリー」	○
83年8月	¥6,000	SN-91	パノラマスクリーン	スノーピー	★	○
83年8月	¥6,000	PG-92	パノラマスクリーン	ポパイ	★	○
83年10月	¥6,000	CJ-93	パノラマスクリーン	ドンキーコングJR.	★	○
83年10月	△	TC-58	マルチスクリーン (横置き)	Life Boat	GBA「Game&Watch Gallery 4」	○
83年11月	¥6,000	TB-94	パノラマスクリーン	マリオズ ボムアウェイ	GBA「Game&Watch Gallery 4」	○
83年12月	¥6,000	PB-59	マルチスクリーン	ピンボール	★	○
84年2月	¥6,000	BU-201	スーパーカラー	スピットボール スーパーキー	GBC「ゲームボーイギャラリー3」	○
84年2月	¥6,000	UD-202	スーパーカラー	クラブクラブ	★	○
84年2月	△	DC-95	パノラマスクリーン	Mickey Mouse	★	○
84年7月	¥6,000	BX-301	マイクロVS.システム	ボクシング	GBA「Game&Watch Gallery 4」	○
84年8月	¥6,000	AK-302	マイクロVS.システム	ドンキーコング3	GBA「Game&Watch Gallery 4」	○
84年9月	△	MK-96	パノラマスクリーン	Donkey Kong Circus	★	○
84年11月	¥6,000	HK-303	マイクロVS.システム	ドンキーコングホッケー	★	○
85年2月	¥6,000	BJ-60	マルチスクリーン	ブラックジャック	★	○
85年7月	△	TF-104	ニューワイド	Tropical Fish	GBA「Game&Watch Gallery 4」	○
86年4月	△	MG-51	マルチスクリーン	Squish	★	○
86年6月	△	YM-801	クリスタルスクリーン	Super Mario Bros.	★	○
86年7月	△	DR-802	クリスタルスクリーン	Crimber	★	○
86年11月	△	BF-803	クリスタルスクリーン	Balloon Fight	★	○
87年6月	△	BD-62	マルチスクリーン	Bomb Sweeper	GBA「Game&Watch Gallery 4」	○
87年8月	非売品	YM-901	※賞品	スーパーマリオブラザーズ	★	○
88年1月	△	JB-63	マルチスクリーン	Safe Buster	GBA「Game&Watch Gallery 4」	○
88年3月	△	YM-105	ニューワイド	Super Mario Bros.	★	○
88年3月	△	DR-106	ニューワイド	Crimber	GBA「Game&Watch Gallery 4」	○
88年3月	△	BF-07	ニューワイド	Balloon Fight	★	○
88年10月	△	MV-64	マルチスクリーン	Gold Cliff	★	○
89年8月	△	ZL-65	マルチスクリーン	Gold Cliff	GBA「Game&Watch Gallery 4」	○
91年10月	△	MB-108	ニューワイド	Mario The Juggler	★	○

GB ゲームボーイ GBC ゲームボーイカラー対応 GBA ゲームボーイアドバンス DS ニンテンドーDS
 △ 日本未発売作品 ★ GB、GBA、DSなど他ハードに一度も移植されていない作品 ※タイトルが英語表記のものは日本未発売
 ※賞品・ディスクシステム「ファミコンランブルF1レース」上位入賞者向けプレゼント

G&Wサイドスクリーン

海外で流通している「ミニクラシックス」シリーズは、正直小さすぎて操作性が悪く、本気のスコアアタックには不向きなので、コレクション用と割り切れる方なら買いかと。あとプリスターパックなので開けたら戻せないのも難点(苦笑)。

まず初めに、国内/北米で発表された任天堂製ゲーム&ウォッチシリーズの「ほぼ全部リスト」をお届けします。
 これからコレクションする方や、移植版を遊ぶにはどれ買ったらいいんだっけ? という場合の参考になれば幸いです。
 ※当リストは著者が独自の調査に基づき、作成したものです。この内容について、メーカーへのお問い合わせはご遠慮ください。

2010年特集記事
再録!

ニンテンドーDSで遊ぶ ゲーム&ウオッチ

G&Wサイドスクリーン

ゲーム&ウオッチシリーズの最終作品となった「マリオ・ザ・ジャグラー」は、「ボール」と新時代への移行をもってシリーズが終わったと考えるという思いが深いものがある。



世界中で大ヒットし、ファミコンの登場へと歴史を導いた「ゲーム&ウオッチ」。これがゲームの原体験だったというゲーマーも多いことと思います。DSiウェアとして配信中の「ゲーム&ウオッチ」シリーズを迷わず全部買ってみました。これらをまとめて持ち運び、いつでもどこでも遊べるというだけでも素晴らしいものでした。そこで今回は現在購入できる作品を全紹介する小特集とともに、DSで遊べる移植作品もあらためておさらい。今の時代ならではの「ゲーム&ウオッチ」の楽しみ方、まとめてご紹介します。

©2010 任天堂 (パナソニック)

お手玉一発勝負

ボール

■ニンテンドーDSiウェア
■2009年7月15日配信開始
■2000DSiポイント



ミスひとつで即ゲームオーバーの緊張感。他作品にはない格別の楽しさ。ゲームの原点を体験せよ

ゲーム&ウオッチシリーズ第一弾にして驚異の完成度を見せる名作。ゲームAでは2個、ゲームBでは3個のボールを落とさないようにジャグリングしよう。影絵のように表現されたキャラクターにも味わいがある。得点アップとともにスピードが上昇、100点ごとに緩急がつくなど、後のシリーズに受け継がれるゲームバランスもすでに完成している。左右のボタンで両手が同時に動作するアイデアもゲーム性を高めており、そのデザインセンスは今でも輝いていると言える。

記憶と瞬発力で勝負

フラッグマン

■ニンテンドーDSiウェア
■2009年7月15日配信開始
■2000DSiポイント



メモを取りながら遊ぶアナログ的チート方法が存在しますのでハイスコア記録だけ伸ばしたい方はどうぞ

2つの異なるゲームが収録されている変わり種。ゲームAではフラッグマンが提示したハタの順番を記憶する、記憶力の限界にチャレンジするゲーム。ゲームBでは提示されたフラッグに素早く反応して同じフラッグを上げる瞬発力チャレンジ。1と4のボタン（DSiウェア版では上下とXBの4ボタン）が各フラッグに対応しており、直感的に操作できる点がグッド。それぞれのフラッグで効果音の音程が異なっていると、そのプレイアビリティを高める演出効果として評価したい。

日本未発売のマルチスクリーン「スキッシュ」は上画面で「ールド」の移植版と呼んでもいいコンパクトアレンジ作品

リズムミカルもぐらたたき
バーミン

- ニンテント1DS1ウエブ
- 2009年7月15日配信開始
- 200DS1ポイント

数多くあるゲーム&ウオッチシリ
ーズの中でも、特筆すべき面白さを
持つ傑作中の傑作。5カ所の穴から
顔を出すモグラをリズムカルにた
いて退治するだけの簡単ルール。た
たけるポジションにキャラクターを
移動させれば自動的にモグラをた
いてくれるが、真下はたたけないの
で注意しよう。スピードが上がつて
きたときのトリップ感は格別。

ゲームボーイ版『ゲームボーイギ
ャラリー2』に収録されたリメイク版
よりも再現性が高まっており、よりエ
キサイティングなプレイが楽しめる。

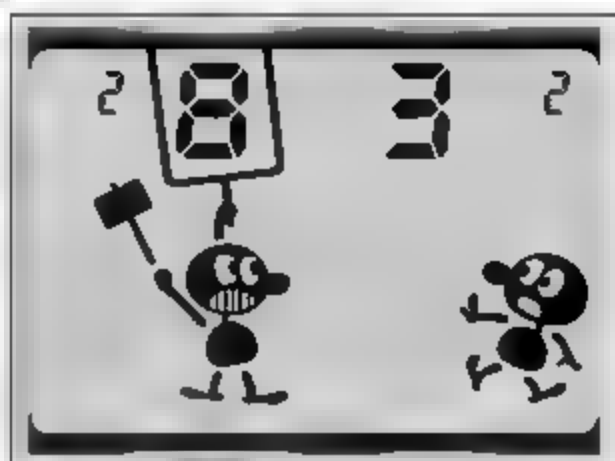


脳で判断、身体で動け
ジャッジ

■ニンテンドーDS1ウェア
■2009年7月15日配信開始
■200DSポイント

数字が書かれた2枚のプラカードを見て、自分と相手の数字が大きいのか小さいかを瞬時に見切り、自分の数字のほうが大きければ相手をハンマーでたたき、小さかったら逃げるが勝ち！ もしも同じ数だったら早くたたいたほうがポイントゲットのストロングスタイル。数の判断をテーマとしたゲーム性は、近年の脳トレ系にもつながるルーツと言える。

もちろん二人で対戦することも可能なので、ぜひ本体を左右から二人で持って、ケンカしない程度に盛り上がっていただきたい。



ヘルメット

■ニンテンドーDSiウェア
■2009年7月29日配信開始
■200DSポイント

ナンセンスなシチュエーションが魅力の1作。左のドアから様子をうかがい、空から降ってくる工具をかわしながら右の事務所にダッシュで逃げ込もう。左でのんびりしていると一定時間で追い出されてしまう。また、右の事務所のドアが閉まっているときは入れないので注意。

降ってくる工具をよけた数で自動的に点数がカウントされる珍しい得点システムも見どころのひとつ。「左に戻らないプレイ」や、「ドアに入らないプレイ」など、独自ルールで楽しむのも熱い。

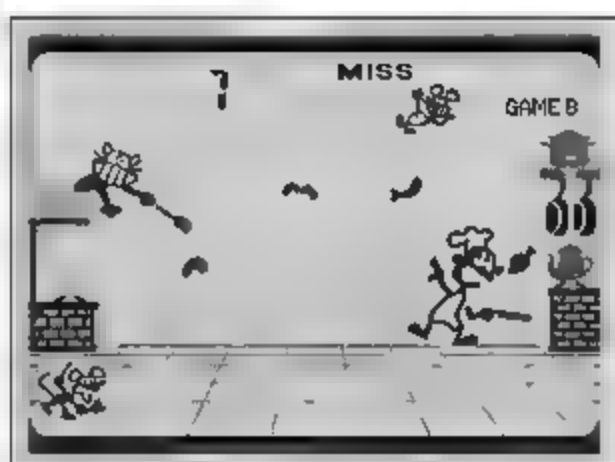


ドタバタキッチン
シェフ

■ ニーテンド DS レイウェア
■ 2009年7月29日配信開始
■ 2000DS レイウェア

ゲームスタートと同時に3人（ゲームBでは4人）のシェフが料理開始。しかし自分以外は飽きていなくなってしまうところから始まるパニック系料理ゲーム。落ちてくる食材の上昇距離と落下スピード差を判断、フライパンで拾い上げて床に落とさないように調理していこう。

左上で何とも言えない表情を見せているネコは本作最大のチャームポイント。左の食材をフオークで突き刺してタイミングをずらして邪魔してくる、憎らしくも愛らしいしぐさは攻略的にも注目点だ。

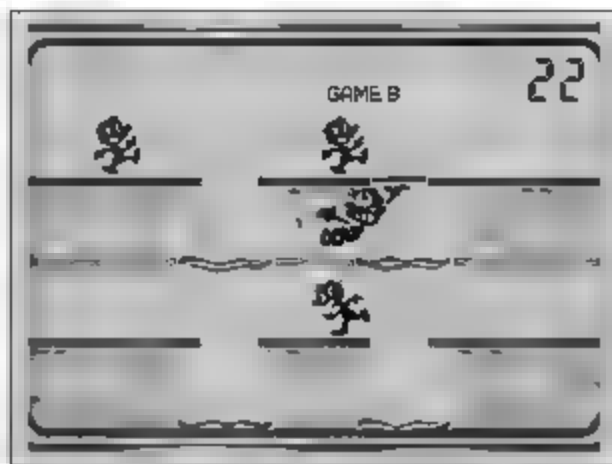


流れるように横渡し

マンホール

■ニンテンドーDSiウェア
■2009年8月19日配信開始
■200DSiポイント

通行人が落ちないように、タイミングよくマンホールのフタで穴をふさぐ、舞台コントのダイナミズムにあふれる名作。国内ではゴルドシリーズ版が有名だが、本作は海外で流通した「ニューワイド」版をベースとしたリメイク。表示キャラクターは国内版よりも豊かな表情や動きを見せている。4つのボタンで4カ所にダイレクト移動できた原作と操作方法が異なり、上下左右と「ななめ」で移動する「ゲームボーイギャラリー」版の操作を継承している点だけは、個人的プチ残念ポイント。



3人以上が連続で出現する状態を無理なく受け止められるようになったら君も一流のマンホッダ

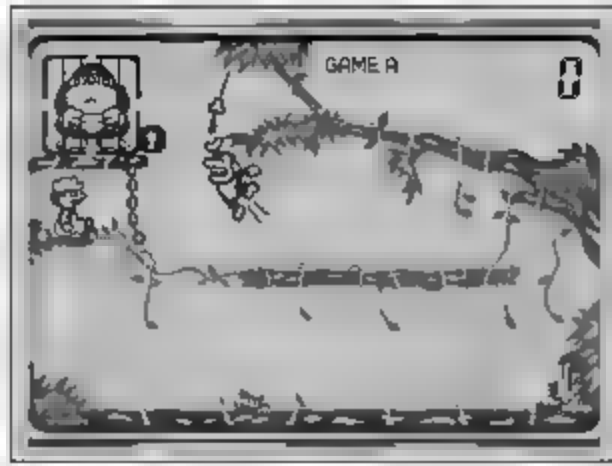
「口でも」JR.大暴れ

ドンキーコング

■ニンテンドーDSiウェア
■2009年8月19日配信開始
■200DSiポイント

マリオに捕らえられたドンキーコングを助けるため、ジュニアがオリの鍵を奪ってゆく。4回クリアでドンキーコング救出、ボーナス点を得られる展開はアーケード版のルールをアレンジしたもの。

ノミズで300点に達すると、得点が2倍になる「チャンスタイム」に突入。999点超えを目指すならば確実に狙いたい。ただし、チャンスタイム中は通常よりも大幅に難易度アップ。上手なプレイヤーにはより難しい局面を与え、ハイスコアハイリターンを楽しませるゲームバランスが見事。



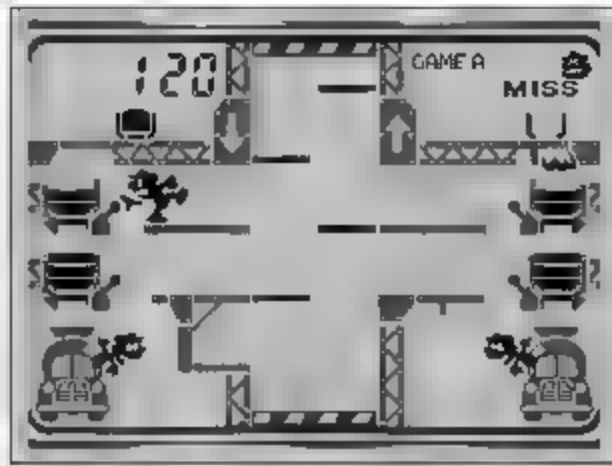
フルーツを落として再下段の敵に当たると9点という高得点、チャンスタイム中なら18点!

マリオの職業体験シリーズ

マリオセメントファクトリー

■ニンテンドーDSiウェア
■2009年8月19日配信開始
■200DSiポイント

任天堂を代表するスターとなるまでに、さまざまな職業を渡り歩いてきたマリオの歴史を垣間見る1作。コンクリート工場で働くマリオの姿は哀愁漂いつつもコミカルで、映画「モダン・タイムス」のチャップリンをも連想させる存在感。上下するエレベーターのタイミングを見て、慌てず移動する、忍耐力が試されるゲーム性も渋い。海外ゲームボーイアドバンスの「GAME&WATCH GALLERY」収録版よりも実機のアルゴリズムに近くなり、本来の忙しく楽しいゲーム性が再現されている。



テーブルトップ版のカラー表示&メロディありバージョンも配信していただけませんかね……

今度もシリーズ展開が続くことを願います
まともな「ムム」

さて、現在購入することができるDSiウェア版9作すべてを駆け足で紹介してみました。まだまだ食べ足りません。

●パイや●ツッキーマウス、●ヌービーといった版權キャラクターを用いたタイトルの復刻が難しいことは簡単に想像できますが、いつか移植されると願って希望は捨てません。キャラクターがマリオファミリーに変更されてもいいので遊びたいというか、「あの楽しさを後世に残してあげたい」と思います。任天堂様どうか検討を……

次ページ以降では「ゲーム&ウォッチコレクション」シリーズや、他作品にオマケ収録されたタイトルについて触れていきますが、それらの収録作も、ダウンロード配信で単品販売してほしい次第です。カードを差し替えることなく持ち歩いて便利だし、ここまできたら「本体のメニュー画面をゲーム&ウォッチシリーズのアイコンで端から端まで埋めたい」と考える極端なマニアは筆者だけではないはず。たぶん。

G&Wサイドスクリーン

パノラマスクリーンの「ミッキーマウス」と「ドンキーコングサーカス」はキャラクターが違うだけでゲーム内容は同じなので買うときは注意しよう。どちらも日本未発売で大変なプレミア価格だけど。

そういえば、ディスクシステム(青ディスク)の「ファミコングランプリF1レース」上位入賞者にゲーム&ウオッチ版「スーパーマリオブラザーズ」がプレゼントされたことがあります。ニューワイド版のDS-ウェア移植と出てほしい「口」です。

君のDSがマルチスクリーンに ゲーム&ウオッチ コレクション

■ニンテンドーDS ■クラブニンテンドー
■2006年7月より交換受付
■非売品(500ポイントと交換)

04年春、ニンテンドーDSが発表された当時、昔からのベテラン任天堂ファンの多くは「ゲーム&ウオッチ」を連想した。縦に2つの画面が並びデザインから「マルチスクリーン」シリーズを思い出さずにはいられなかった。ならば、かつて遊びまくったマルチスクリーンの傑作を移植してほしいと願うのは当然の流れだった。そして2年後、思わぬ形でその願いはかなえられた。

06年6月、「クラブニンテンドー」でポイント交換できるプレゼントア

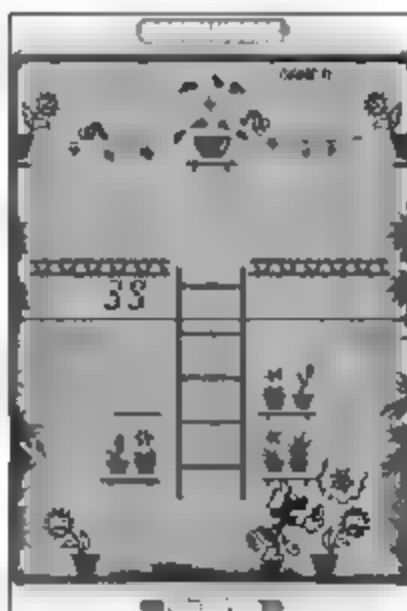


「オイルパニック」で上下画面の状況を同時進行で判断する新感覚はDS以外では再現不可能だろう



アイテムとして「ゲーム&ウオッチコレクション」が発表された。

収録内容は「オイルパニック」「ドンキーコング」「グリーンハウス」の3作。再現度も高く、当時のプレイ感覚がそのまま脳内によみがえる申し分のない移植度。ポイントがたまっている方はぜひ交換しておくべきだろう。



上画面はスピード勝負、下画面では連打するか引きつけるかの「択」が楽しいジレンマを生んでいる「グリーンハウス」

空と海、人気作が驚異の合体！ ゲーム&ウオッチ コレクション2

■ニンテンドーDS ■クラブニンテンドー
■2008年9月より交換受付
■非売品(500ポイントと交換)

08年9月、待望の「2」が登場。迷うことなく即座に交換を申し込んだが、よく見ると収録内容は「パラシュート」と「オクトパス」と「パラシュート×オクトパス」の3本……って3本目は何？ 新作！

「パラシュート」は海上でスカイダイバーをキャッチするゲームで、「オクトパス」は海底の財宝を拾って船に戻るゲーム。この海の上下をDSの上下画面でシームレスにミックスした新作が「パラシュート×オクトパス」だった。まず上画面で一



最初は地味だが下画面でがんばってから戻ってくるものすごい勢いで点数が入って気持ちよくなってくる



定時間耐えたと下画面に降りることができるようになる。下画面で持ち帰った財宝の数により、上画面の得点にボーナスが加算されるシステムで、上達すればハイペースでどんどん得点が入ってカタルシスが増す熱いゲームになっており、旧作をリメイクする手法としても面白かった。次回作の登場にも期待したい。



かと言って下画面に集中しすぎると、上画面にヘリコプターが再登場した瞬間を見落としてピンチになったりする

辞書に隠された小さな遊び

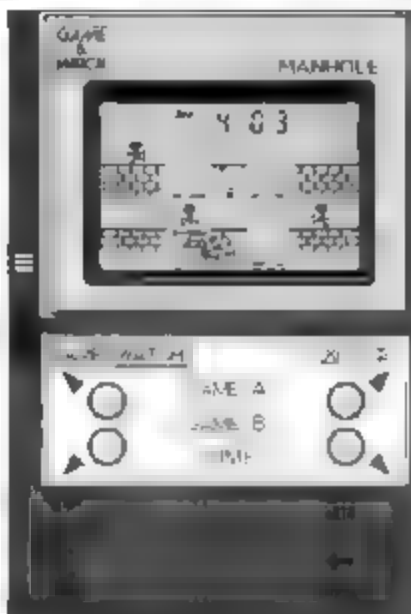
DS辞書辞典シリーズ

- DS辞書辞典シリーズ
- 辞書辞典ソフト
- 2005年6月16日・4800円(税込)
- 辞書辞典ソフト
- 2006年4月13日・4800円(税込)

実用ソフトでも遊び心を忘れないのが任天堂イズム。「漢字そのま

DS辞書辞典」には「ジャッジ」「フラッグマン」「ボール」「マンホール」の4作が隠されている。遊ぶためにはそれぞれのタイトルを検索すればOK。すぐ見つかるはずだ。

特に本作収録版の「マンホール」は、4つのボタン(上下XB)で4カ所にダイレクト移動可能かつ、タッチでも操作できるのでオススメ。なお「DS辞書辞典」にも「ボール」1作のみ収録されている。お持ちならば勉強の息抜きにどうぞ。



迷目に見るとDS持ってゲームしてるのか勉強してるのかわからない人がいたら、たぶんゲームしてると思います

煮込み料理の待ち時間に

お料理ナビシリーズ

- お料理ナビシリーズ
- お料理ナビソフト
- 2006年7月20日・3800円(税込)
- お料理ナビソフト
- 2008年12月4日・3800円(税込)

意外なソフトにも隠し玉があった。「しゃべる!DSお料理ナビ」

には「シェフ」が、「世界のごはん」には「エッグ」が隠れている。どちらも遊ぶには少々の下ごしらえが必要。まず、料理の中から「5分ほど煮込みましょう」的な手順を含むレシピを探そう。おでんとかチリコンカンとか。で、煮込みターン時に「タイマー」を利用して料理完成まで進む。

最後に「作った」のスタンプを押してセーブすれば解禁され、待ち時間に遊べるようになる。料理もせよ。



正直ここで「エッグ」が遊べるとはマジ意外でした。でも「エッグ」がレア作品だと知っている人も少ないのかな

旅のお供にゲームとTV

DSテレビ

- DSテレビ
- 2007年11月20日・6800円(税込)

DSでワンセグ放送を受信して、外出中のちよっとした空き時間などでも地デジ放送を楽しむことができる「DSテレビ」。これは単なるチューナーユニットではなかった。字幕のログを読み返せる「読むTV」や、一緒にテレビを見てくれる「TVやん」、疲れ目や乗り物酔いに効くツボを教えてくれる「ツボTV」

などDSならではの便利機能満載。と、ここからが本題。実に6タイトル(「オクトパス」「ジャッジ」「パルシュート」「ファイア」「フラッグマン」「ライオン」)のゲーム&ウォッチが隠されている。

ただしこれをすべて解禁するのはちよっと難しい。まず初期設定時、最初に受信した地域によってひとつ出現、以降TVやんと仲良くする「TVの旅で5都道府県以上達成」「新しく出てきたゲームで高得点を取る」など、いくつかの条件をクリアする必要がある。出現順が地域ごとに異なるのも難しいところ。



ニンテンドーDSで「ライオン」遊ぶには今のところ本作を使うしかありません! ちょっとレアかも



同様に「ファイア」(シルバースクリーン版)もリメイク例が少ない作品なので貴重。「DSテレビ」予想以上に強力だ

ここでは最新ハードで遊べるゲーム&ウオッチゆかりの作品をピックアップ。不朽の名作にぜひとも触れてみよう。

Text=ジストリアス(フリーライター)

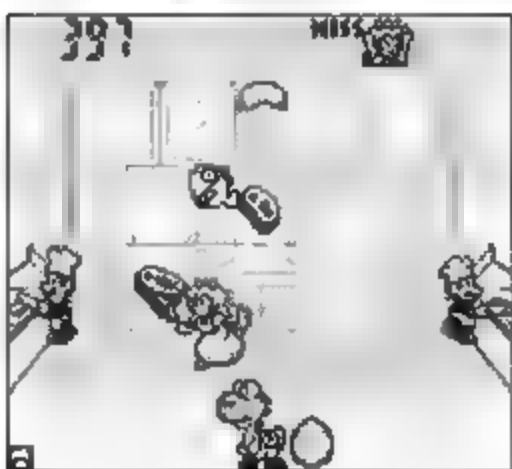
ニンテンドー3DSの バーチャルコンソールと Wii Uでも遊ぶ

ゲーム&ウオッチ



簡素だった原作のゲーム画面をベースに、マリオファミリーたちが花を添える。まさにゲーム&ウオッチの「正当進化」の図だ

一粒で二度おいしい名作選
ゲームボーイギャラリー
■ニンテンドー3DS バイチャルコンソール
■2011年6月22日配信開始
■4000円(税込)
ゲームボーイで発売された、ゲーム&ウオッチシリーズの復刻にしてリメイク作品集の第1弾が3DSバイチャルコンソールに登場。収録作品は「マンホール」「オクトパス」「ファイア」「オイルパニック」に、それぞれ原作を移植した「むかし」モード、現行リメイクを施した「いま」モードの計8タイトルが遊べる。名作たる古典に、現代ならではのルールやギミック追加、さらにハイスコアで隠し要素が解禁されるなど、シンプルなゲーム性も手伝って、何度も遊びたくなること間違いなし！



「いま」では新ルール、ギミックを追加。「シェフ」にて焦げた料理をヨッシーに食べさせてしまうと、一定時間気絶して大ピンチに！

復刻&リメイクシリーズ第2弾。
今回は「パラシュート」「ヘルメット」「シェフ」「バーミン」「ドンキーコング」の五作に加え、条件を満たせば「ボール」(むかしモードのみ)も遊べる。やり込み要素は健在で、本作からはサウンドテストである「音楽室」や、ヒントがいつでも読み直せる「伝言板」が追加。前作もだが、リメイクの「いま」ではグラフィックやサウンドに圧倒される。原作の淡々とした世界も風情があるが、より細かい描写が、ゲーム性を拡大させた証しにも思える。

プレイ中は音楽もアンボもアゲアゲな操作とルールで、どんどん夢中にさせるゲーム&ウオッチらしさと、ゲームオーバーで見られるオクトパスの触手攻めも健在



任天堂が誇る名作ゲームの数々をモチーフにしたアトラクションが遊べる「Nintendo Land」。その中の「オクトパスダンス」は相手の動きを真似するダンスゲーム。シンプルなルールながらTVとWii U GamePadを駆使した目まぐるしい展開は、まさに現代版「フラッグマン」！1人プレイ専用ながら、ギャラリー側も「次やらせてー」と胸が騒ぐ逸品。

踊ろうよ、オクトパス
Nintendo Land
■Wii U ■2012年12月8日
■パッケージ版4935円(税込)
■ダウンロード版4935円(税込)

G&Wサイドスクリーン

昨今のゲーム&ウオッチを語るうえで外せないのが「大乱闘スマッシュブラザーズ」シリーズにおける「Mr.ゲーム&ウオッチ」の存在だ。ゲームキューブ「大乱闘スマッシュブラザーズDX」では隠しキャラとして専用ステージを引っ提げて登場。各種ゲームをモチーフにしたユニークな技でファンを驚かせ、その後Wii、「大乱闘スマッシュブラザーズX」にも参戦している。

エトピ ACTION

for Action
Gamer's Custom

エトピ
アクション

前半は鮮血のドラキュラに漆黒のメガドライブ、後半は美少女満載で、「Vol.B」とは……つまり、Blood・Black・Bishoujoの暗示なのでした!!(強引な後付設定)

アクション
楽園の
住人たち



山本:本誌編集長。別名恐ろしい子。『スーマリ』で雲のすり抜けができないし見た目は中高生。



みどり:本誌デザイナーで永遠の14歳。好きな動きは前転と三角飛びとワイヤーアクション。

山 時代が求めたと言いつ張るアクションゲーム専門誌「アクションゲームサイド」の復刻増刊号「Vol.A」です! 前回は復刻増刊号「Vol.A」でしたが、いつもと変わらず投稿をたくさん頂きました。早速紹介していきますよー!

B が出るんですよ!

(新潟県/NEON)

み 「Vol.B」を何とか出せましたよ。しかし過去のDTPデータの再編集作業、使用したPCが旧世代機だから、まさに遺跡調査で古文書を解読したり復元するみたいで大変だったわ……。

山 復刻号って「再録だから楽」なわけじゃないんだよね。40ページ以上加筆したので、バックナンバーをお持ちの方も違いを楽しんでいただけると思います。

A クションゲームはゲームの基本だと思います。特に協力プレイは、語り尽くせぬほど面白いんです。「コナミワイワイワールド」の最終面を友達と繰り返して何度も遊んだのを思い出しました。

(兵庫県/もぐお)

山 弾丸MAXにして最終面に挑んだな〜! 携帯アプリ版の「コナミワイワイワールド」は仲間に巨大なペン太が出てきて大迫力だよ。

み 2人プレイゲーム特集とかも面白そうよね。近作のQOQO必須のタイトルも紹介したいわ。

メ タルスラッグ」と「ソニック」シリーズの特集が読みたいです! (東京都/メトロ)

マ ード」といった、異形系マップ攻略アクションの特集も見てみたいです。同じく「アウターワールド」「フラッシュバック」といった2Dポリゴンアクションの特集も。

(茨城県/のけもの)

み ダンジョン迷宮探索系アクションもいいよね。山 リクエスト帳に追加しときます!

ゲ ームミュージックについてもっと踏み込んでほしいと思う。(和歌山県/うらけん)

み 「シューティングゲームサイド」では、毎号かなりゲーム音楽に注力しているんだよね。

山 「アクションゲームサイド」でも話題にしていきたいです! 次は「シューティングゲームサイドVol.7」で4月頃お会いしましょう!!



【神奈川県/みよん】「オズの魔法使い」がモチーフなのがいいよね。PS2アーカイブスで配信希望!(み)



『アネット再び』



『新・光神話 パルテナの鏡』

【愛知県/晴二】アクションもシューティングもあるゲームは両誌で扱います!(山)

おたより募集中!!

本誌の感想やリクエスト、イラストなど、郵便またはメールにて、受け付けております。

〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7 ヨドコビル 株式会社マイクロマガジン社
ゲームサイド編集部「アクションゲームサイド」係

Mail: gs@gameside.jp URL: http://gameside.jp/

読者プレゼント

本誌をご購読いただきました皆様に
プレゼントをご用意しました! 奮ってご応募ください。

応募〆切
2013年
5月7日(火)
当日消印有効

<p>1 祝! テレビアニメ化!! マイクロマガジンコミックス 「琴浦さん①」 マンガごっちゃん編集部提供</p>  <p>3名様</p>	<p>2 懐かしのゲームグッズ 『悪魔城ドラキュラ黙示録』 ステッカー 読者提供</p>  <p>2名様</p>	<p>3 結婚してくれ! PCエンジン スーパーCD・ROM²用ソフト (USED)『フォーセット アムール』 編集部提供</p>  <p>1名様</p>	<p>4 貴様らにそんな玩具をプレゼント メガドライブ用ソフト (USED) 爆裂セット 編集部提供</p>  <p>1名様</p>
<p>5 すてきな夢見たHuカード PCエンジン用ソフト (USED) ドキドキセット 編集部提供</p>  <p>1名様</p>	<p>6 PS Vita とどこでもいっしょ セミハードカードケース シリコンジャケット サイバーガジェット提供</p>  <p>3名様</p>	<p>7 君は、刻の涙を見る 「GAMESIDE増刊号」 全4号セット 編集部提供</p>  <p>1名様</p>	<p>8 次号も買ってください… 全国共通図書カード 1000円 編集部提供</p>  <p>1名様</p>

応募方法

官製ハガキに、住所・氏名と下記のアンケートの回答をご記入のうえ、下記の宛先までお送りください。
プレゼント当選者の発表は、賞品の発送をもって代えさせていただきます。
〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル
マイクロマガジン社 ゲームサイド編集部 アクションゲームサイド Vol.B アンケート係

①ご希望のプレゼント品の番号

②本書をどこで知りましたか? (1つだけ、お選びください)

1. 書店で見て 2. 人に勧められて
3. ニュースサイト、個人サイト、SNS
4. Twitter
5. 弊社の公式サイト・ブログ
6. 弊社メールマガジン

③本書を買った動機は何ですか? (複数回答可)

- A. 表紙が気に入ったから
- B. [] の記事が載っていたから (※ページをご記入ください)
- C. 「アクションゲームサイド」「シューティングゲームサイド」
または「ゲームサイド」も読んでいたから
- D. 試しに買ってみた

④本書を読んだ感想を、下記の項目からお選びください

- ・表紙デザイン (非常に良い 普通 悪い 非常に悪い)
- ・本の大きさ (ちょうどいい 小さすぎる)
- ・記事内容 (非常に良い 普通 悪い 非常に悪い)
- ・価格 (高い 普通 安い)
- ・ページ数 (多い ちょうどいい 物足りない)

- ⑤面白かった記事、不満があった記事のページ数を、
それぞれ3つまでご記入ください
また、その理由などありましたらご記入ください

⑥特集してほしいゲームをご記入ください (1つだけ)

⑦特集してほしいメーカーをご記入ください (1社だけ)

⑧最もアクションゲームを遊ぶのは、どの環境ですか? (複数回答可)

- ・アーケード ・Wii U ・Wii ・3DS ・DS ・PlayStation 3
- ・PS Vita ・PSP ・Xbox 360 ・その他レトロゲーム機
- ・iPhone / iPad / iPod touch ・Android ・携帯電話
- ・PC ・ブラウザゲーム ・同人ゲーム

⑨本書へのご希望やお気づきの点など、何でも結構ですので、 お書きください

■ 編集後記

弊社から発行中の「アクションゲームサイド」と「シューティングゲームサイド」ですが、その前身誌「GAMESIDE」の復刻増刊号も本書で3冊目になりました。この一連の復刻号、当時の記事をそのまま使うだけかと思いきや、実は意外な落とし穴が。そのあたりのお話をしてみましょう。

まずは「整合性」。記事の情報が古いので、時事ネタや時間に関する話題は誤解が生じないように全て修正したい。ダウンロード販売が開始されたタイトルは、その情報も当然追記。なにより今だからこそ補足したい情報も加筆したい、という前向きな編集的アップグレード思考です。

次に「制作環境」。PCの世界は日進月歩。当時使っていたPCや制作ソフトが制作現場からはすでに引退済み。当時の記事を加筆修正するには当時その記事を作った旧世代のソフトが動くPCを用意しなければなりません。ソフトによってはもちろんMacとWindowsでも勝手が違うので、扱うスキルも問われます。ここは現デザイナーが頑張って対応してくれましたが、キーボードとマウスを2対ならべたデスクと後ろ姿が物々しくてゴゴゴゴゴ(威圧感)。旧世代のPCを引っ張り出してデータを調整するのは、さながら遺跡から発掘した古文書や石版を解読する考古学調査のようでした。

そして完成した本を読み返してみますと、古いゲームの記事が多いのに、ちっとも古くさくない。ビデオゲームの賞味期限は残機無限で永久ループ。それを新作旧作問わず応援し続けるゲーム誌でありたいと思います。次は4月頃、「シューティングゲームサイド Vol.7」でお会いしましょう。
(山本)

ライター募集中！

編集部では本誌の原稿を書いて頂けるライターを募集しております。

■応募要項■

編集やライターなど実務経験のある方や編集知識に優れた方はもちろんのこと、実力次第では未経験者や兼業ライターも歓迎致します。

＜必要書類＞

- ①履歴書(PCのメールアドレスを必ず明記)
 - ②自由課題(ゲームの紹介文やコラム、企画原稿など。形式は自由)
- ※経験者の方は、雑誌・書籍・WEB等に掲載された記事のコピーを同封。

※募集はPCとネット環境をお持ちの方に限ります。

必要書類を「ゲームサイド編集部ライター応募」係宛に郵送後、gs@gameside.jpまで書類発送完了の旨メールでご連絡ください。応募から2ヵ月が過ぎても編集部から連絡がない場合は不採用とご了承ください。

著作物の扱いと引用についての基本方針

※本書に引用されているゲームタイトル及びすべての画像は、各著作権者の登録商標及び著作物となります。

※弊誌ではゲーム紹介記事におきましては著作権者であるメーカー各社協力のもと、画面写真及び図版を掲載しております。

※一部の批評記事・研究記事・評論記事におきましては著作権法第三十二条「公表された著作物は、引用して利用することができる。この場合において、その引用は、公正な慣行に合致するものであり、かつ、報道、批評、研究その他の引用の目的上正当な範囲内で行なわれるものでなければならない。」の見解に基づき、ゲーム文化の批評・研究を目的として必要最小限(1枚)の写真及び図版を出所及び出典(発売年、発売当時の発売元等)表記の上、引用し掲載致しております。

ご理解の程、宜しくお願い申し上げます。

Action GAMESIDE

アクションゲームサイド Vol.B ※電子版

2013年3月7日 初版発行

STAFF

●発行・編集人 武内静夫

●編集 山本悠作(ゲームサイド編集部)

●記事

池谷勇人
糸井賢一
伊藤直樹
緑川広明
風のイオナ(FLOOR25)
くさなぎゆうぎ
小田部 孟
ジストリアス
下畑典明(An-EDITOR.)
高岡昌己
多根清史
多摩川かせんじき(武蔵野プロ)

CHIEF

富島宏樹
長門克弥
西村将浩
橋本新義
副帝(バンダコネクション)
林 佑樹
藤井ファール(武蔵野プロ)
ぼつぷふらい
midi (phonio)
箭本進一

●イラスト

坂本みねぢ
牧野竜一
もりけん
わらしなママ

●記事協力

有田シュン(n3o)
KVC
恋パラ支部長(ファミプロ)
Shun. (Pulse Therapy)
巽 吟子
長良川 鶴
南 北斗

●タイトルロゴ&表紙&本文デザイン

高橋みどり(マイクロハウス)

●Special Thanks

特定非営利活動法人 ゲーム保存協会 Game Preservation Society



<http://www.gamepres.org/>

●発行

株式会社マイクロマガジン社

URL <http://micromagazine.net/>

〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル

TEL 03-3206-1641 FAX 03-3551-1208 (販売営業部)

TEL 03-3551-9569 FAX 03-3551-6146 (編集部)

©2013 MICRO MAGAZINE Printed in Japan

本書の無断転載は、著作権法上の例外を除き、禁じられています。
本書の内容に関する電話でのお問い合わせは、一切受け付けておりません。
また各メーカーへのお問い合わせもご遠慮くださるよう、お願い申し上げます。



© Konami Digital Entertainment. Developed by MercurySteam



GAMESIDE BOOKS
ゲームサイドブックス